2 '96 Computerspiele und mehr

PC Spiel SPECIAL

ISSN 0949-1198
öS 118 sfr 14,80
hfl 19,80 lit 17000
DM 14,80

Science-fiction

Star Trek – Voyager

Auch diesmal wieder inklusive Vollversion:

Star Blade von Silmarils

Die Geschichte, alle Filme, alle Spiele

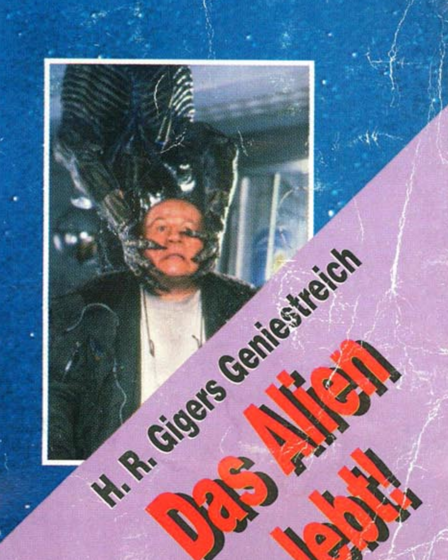
Star Trek – das unendliche Abenteuer

Monumentale Filme, phantastische Spiele:

Star Wars – die Legende

ÖSUNGEN ● TIPS ● ALLES ZUM THEMA SCIENCE-FICTI ... T VOLLVERSION

50 Demos und Shareversionen auf CD



H. R. Gigers Geniestreich

Das Alien lebt!

Wer nicht lesen will, soll spielen.



Nur Sie können Terry Brooks' sagenumwobenes Reich der Elfen und Druiden vor Brona – dem Magier aus der Geisterwelt – retten. Fantastische 3-D-Sequenzen und märchenhafte Animationen entführen Sie in eine Welt jenseits der Zeit. Ihre einzigen Vertrauten: die Synchronstimmen von Sean Connery und Robert Redford. Falls Sie nichts für andere Welten übrig haben, blättern Sie doch ein bißchen im Schulatlas, alter Globetrotter.

SHANNARA

80%, PC Player 2/96

Ad Astra



Auf zu den Sternen! So schwärmten offensichtlich schon die ollen Römer, denn genau diese Aufforderung steckt hinter dem lateinischen Begriff "ad astra". Ich selbst begegnete ihm vor ungefähr 30 Jahren zum ersten Mal. Damals hieß eine deutsche Heftserie mit Science-fiction-Geschichten so: Sorgfältig ausgesuchte Romane renommierter Genre-Autoren wurden in diesem Rahmen zum Taschengeldpreis erschwinglich und öffneten phantastische Welten, in die ich mich bis heute nur zu gerne entführen lasse.

Dabei war mein erster Kontakt mit einem "Zukunftsroman" eigentlich ein Versehen. Der bunte Titel aus einer anderen Heftserie hatte mich beim Einkaufen an ein Comic-Heft denken lassen, und rasch waren meine Eltern überredet, mir das Ding zu spendieren. Zunächst gab es dann eine Riesenenttäuschung, als sich drinnen im Heft gar keine Bilder, sondern nur endlose Spalten mit Text fanden. Aus purem Geiz ("Wenn man's schon gekauft hat ...!) las ich mich doch noch in die Geschichte hinein, und das war – wie man so schön sagt – der Beginn einer wunderbaren Freundschaft. Eine gute Science-fiction-Geschichte ziehe ich jeder anderen Lektüre vor, und natürlich wecken auch Filme und Computerspiele von vornherein eher mein Interesse, wenn sie in der Zukunft spielen.

Wir wissen, daß es den meisten von Euch ähnlich geht, und das hat uns bewogen, dieses Heft zu machen – eine kleine Annäherung an das Thema Science-fiction: die Computerspiele – versteht sich –, aber auch an das, was Bücher, Film und Fernsehen bieten. Dabei konnten wir uns nicht enthalten, das ganze an den großen Kults aufzuhängen. Titeln wie Star Trek, Star Wars und Alien widmen wir breiten Raum und treffen dabei hoffentlich Euren Geschmack. Und denjenigen, die "ihren" Lieblingstitel vielleicht vermissen, versprechen wir: Noch ist nicht aller Tage Abend, und bestimmt kommen wir beizeiten in einer anderen Ausgabe auf das Thema zurück.

Bevor ich aufhöre, Euch länger vom Weiterblättern abzuhalten, möchte ich noch eine Frage beantworten, die sich treue Leser der PC Spiel SPECIAL bestimmt stellen: Wo ist eigentlich Peter Schmitz, der dieses Heft in den vergangenen Jahren als Chefredakteur so liebevoll betreut hat? – Keine Angst, zugestoßen ist ihm nichts! Im Gegenteil: Ein paar Jahre jungdynamischer als ich, hat er sich entschlossen, mal wieder etwas völlig Neues zu machen. Sein wichtigstes Thema ist in Zukunft die sogenannte Datenautobahn, die ja bis heute auch noch ein wenig Science-fiction ist. Eine eigene Computerzeitschrift springt dabei heraus: Sie heißt *in'side online* und widmet sich der aufregenden Welt der internationalen Datennetze und den spannenden Abenteuern, die man zum Beispiel im Internet erleben kann.

Genau dort, im Internet, könnt Ihr in Zukunft auch uns treffen. Schreibt an die Adresse *Redaktion.PC-Spiel@Tronic.de*, oder besucht uns direkt im World Wide Web: *www.tronic.de* – wir würden uns freuen! Bis bald also, und viel Spaß beim Lesen und Spielen wünschen Euch

Stefan

und die PC-Spiel-SPECIAL-Redaktion

IMPRESSUM

HERAUSGEBER
Christian Widuch

CHEFREDAKTEUR (verantwortl.)
Stefan Martin Asef

CHEFIN VOM DIENST
Heike Wiegand (wi)

REDAKTION
Redaktionsbüro Das Team (Baden-Baden):
Antje Hink u. Heiner Stiller;
Arndt Grass, Peter Schmitz

AUTOREN DIESER AUSGABE
Gerald Arend, Jürgen Borngießer,
Andreas Lober, Karl Schmittle

SCHLUSSREDAKTION
Helga Koch

COVER-GRAFIK
Star Trek – Voyager, © 1964–1996,
PARAMOUNT PICTURES Corporation, All Rights Reserved

ANZEIGENDISPOSITION
Sabine Döring,
Tel.: (0 56 51) 97 96-16
Fax: (0 56 51) 97 96-44

ANZEIGENVERKAUF & MEDIABERATUNG
Ulrich Lauterbach (Leitung)
Tel.: (0 56 51) 97 96-25
Gerlinde Rachow
Tel.: (0 56 51) 97 96-14
Claudia Aussmann
Tel.: (0 56 51) 97 96-15
Andrea Heyn
Tel.: (0 56 51) 97 96-12

ANZEIGENBÜRO MÜNCHEN
Hartmut Wendt
Tel.: (0 89) 45 69 14-12
Fax: (0 89) 45 69 14-10

REPRÄSENTANT IM AUSLAND
GB: German Media Service LTD, Claire Byron,
1 Lampton Place, GB-London W11 25 H, Phone:
GB (071) 2215462, Fax: GB (071) 2290795

DTP-GESTALTUNG
Dirk Anhof, Katja Braun,
Michaela Huss, Regina Sieberheyn

ELEKTRONISCHE BILDBEARBEITUNG
Jörg Stockheim

REPRODUKTION
Repro-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH,
34123 Kassel,
Werbeagentur und Belichtungsservice Rechl,
37281 Wanfried-Aue

DRUCK UND GESAMTHERSTELLUNG
Druckerei Jungfer, 37412 Herzberg

CD-GESTALTUNG
Hajo Schulz(verantw.), Arndt Grass,
Roman Müller, Volker Vogeley

CD-HERSTELLUNG
Sono Press, 33311 Gütersloh

VERTRIEB
Verlagsunion Pabel Moewig KG, 65203 Wiesbaden, Inland
(Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich,
Schweiz, Italien

ABONNEMENT
Jahresabonnementpreis (4 Ausgaben)
Inland DM 50,–, Ausland DM 58,–

ABONNEMENT-VERWALTUNG
Anja Frieß
Tel.: (0 56 51) 97 96-19

BANKVERBINDUNG
Empfänger: TRONIC-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr.: 244 35-603.
Institut: Sparkasse Werra-Meißner
BLZ: 522 500 30, Kto.-Nr. 63 800
Wir bitten unsere ausländischen Kunden,
nur mit Euroscheck zu zahlen.

VERLAG UND REDAKTION
TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Hausanschrift Verwaltung/Vertrieb/Anzeigen:
Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege
Telefon (0 56 51) 97 96-0
Telefax (Redaktion) (0 56 51) 97 96-44

Hausanschrift Gesch.-Ltg./Redaktion/Marketing:
Hessenring 32, D-37269 Eschwege
Telefon (0 56 51) 929-0
Telefax (0 56 51) 929-144
Bildschirmtext (BTX) (0 56 51) 929

Postfachanschrift:
Postfach 1870, D-37258 Eschwege
Internet-Adresse:
http://www.tronic.de

Thema

Star Trek

Alien

Star Wars

Marktübersicht

Preview

Shareware

Secret Service

Vollversion

Dies & Das

INHALT





Weit weg, in einer fernen Zeit

Schon bevor Sciencefiction die Grundlage für zahllose Computerspiele abgab, waren Zukunftsgeschichten ein fester Bestandteil der Unterhaltungsindustrie. Obwohl lange als trivial geschmäht, findet das Genre mittlerweile breite Anerkennung und bietet immer vielseitigere Inhalte.

Was mag wohl die Zukunft bringen? Diese Frage stellten sich die Menschen zu allen Zeiten, und es gab fast immer jemanden, der darauf Antwort gab. Doch war das, was dieser Jemand da zu sagen hatte, meist eine schnell erfundene Geschichte, die dem entsprach, was der Fragende hören wollte. Nur zu oft geschah dies zur Bereicherung des Erzählenden, der den Zuhörer um sein Geld erleichtern wollte, wie Generationen von geteerten und gefederten Wahrsagern und Zukunftssehern eindrucksvoll belegen.

Doch gibt es neben Betrügern und Propheten à la Nostradamus noch eine andere Gruppe von Menschen, die sich mit Zukünftigem beschäftigen. Eben jene Visionäre, deren Denken aufzuzeigen versucht, wie die Welt der Zukunft aussehen könnte. Auch wenn der initiale Antrieb zum Schreiben und Erzählen solcher Zukunftsgeschichten eher im Bestreben begründet lag, unterhaltsame Romane und Erzählungen zu verfassen, so begann man schon recht bald, sich auch mit den gesellschaftlichen Möglichkeiten zukünftiger Welten auseinanderzusetzen.

Schon 1516 verfaßte Thomas Moore seinen Roman *Utopia*, in dem er eine (seiner Meinung nach) ideale Gesellschaft schildert. Damit wurde Moore, der übrigens ein Mann der Grundsätze war und wegen seiner Überzeugung den Gang zum Schafott antreten mußte, zu einem der Namengeber des Genres.

Die Tradition, seine Gedanken unter dem Mantel der Utopie frei zu äußern, machte bald Schule, bot sie doch Autoren die Möglichkeit, ihre Ideen frei darzulegen, ohne zwangsläufig im Kerker zu enden. Ein gutes Beispiel dafür ist Jonathan Swifts *Gullivers Reisen*. Bevor Generationen besorgter Übersetzer aus dem Buch eine Kindergeschichte gemacht hatten, war der "Gulliver" eine beißende Satire auf die damals in England herrschenden Zustände. Die Leute, für die das Buch geschrieben war, verstanden Swifts Analogien sehr wohl, während die Obrigkeit lange Zeit dachte, "nur" ein ulkiges Märchen vor sich zu haben.

Aber schon damals gab es die ersten futuristischen Geschichten, die um des reinen Fabulierens willen entstanden waren und nichts weiter wollten als gut unterhalten. Zu diesen Stories zählte auch eine frühe Geschichte um eine Reise zum Mond, die sich der Dichter Cyrano de Bergerac ausgedacht hatte. Bergerac, der ob seines bewegten Lebens und seiner enormen Nase selbst zur Hauptfigur eines Theaterstückes wurde, konfrontiert seine Helden, die im Schlaf zum Mond reisen und dort angekommen erwachen, mit allerlei Wundern und seltsamen Wesen. In den Reihen der "klassischen" Science-fiction-Autoren finden sich allerlei berühmte Namen, und sogar ein Johannes Keppler nutzte die Möglichkeiten des Genres und ließ seine Leser in dem Buch *Somnium* auf einer Reise zum Mond nicht nur Phantastisches erleben, sondern er nutzte auch gleich die Gelegenheit, um astronomisches Wissen zu vermitteln.

Erste Höhepunkte

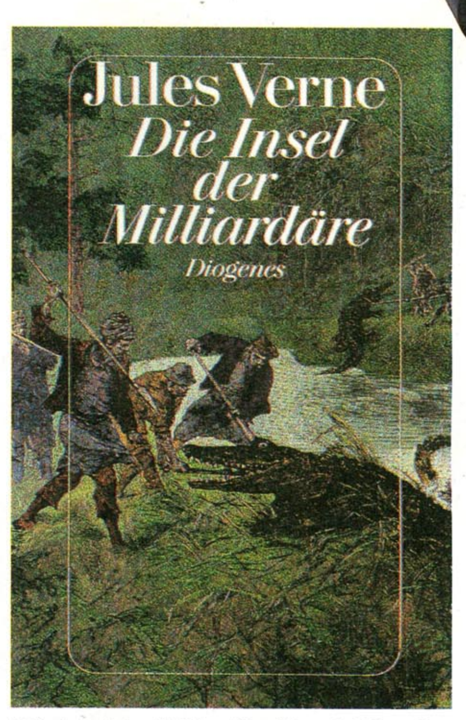
Mit der fortschreitenden Industrialisierung wuchsen auch das Interesse und das Verständnis der Menschen für Science-fiction, die damals noch Zukunftsgeschichte genannt wurde. Überall standen Dampfmaschinen herum, die Eisenbahn trat ihren Siegeszug an, und die westliche Welt wurde von einer unerhörten Technikbegeisterung erfaßt. In Weltausstellungen bewies man einander, wie leistungsfähig die Industrie des jeweiligen Landes war und welche phantastischen Pläne die eigenen Ingenieure noch in den Schubladen hatten.

Viktorianische Technikträume

Es war Jules Verne (1828–1905), der erstmals das technische Element in den Mittelpunkt seiner Erzählungen rückte und sich so den Titel des Ahnherrn der Science-fiction mit Recht verdient hat. Er galt als großer Visionär, der in seinen über 100 Romanen viele technische Errungenschaften lange vor ihrer eigentlichen Erfindung vorhergesehen hat. Tatsächlich waren Vernes Ideen jedoch nicht gänzlich auf "eigenem Mist" gewachsen: Aufmerksam verfolgte er das Erfinder- und Patentwesen und führte eine Kartei über mögliche technische Neuerungen und Erfindungen, deren Entwicklung er in den nächsten Jahrzehnten für wahrscheinlich hielt. Auf diese Weise entstanden Romane wie *20.000 Meilen unter dem Meer*, *Der Stahlelefant*, *Das Schloß in den Karpaten* und *Die Reise zum Mittelpunkt der Erde*.

Neben der technischen Variante der Science-fiction erfreute aber noch ein weiteres Genre, das der Science-fiction nah verwandt war, das Publikum. Die Rede ist von Grand Guignol. Benannt nach einem Pariser Theater, das sich bis weit in das 20. Jahrhundert hinein der Aufführung von kitschigen Schauerstücken und Science-fiction-Themen widmete, wurden unter dieser Genrebezeichnung die Geschichten um Figuren wie den maskierten Superverbrecher Fantomas, das unheimliche Phantom der Oper oder die geheimnisvolle Figur der Belphegor veröffentlicht.

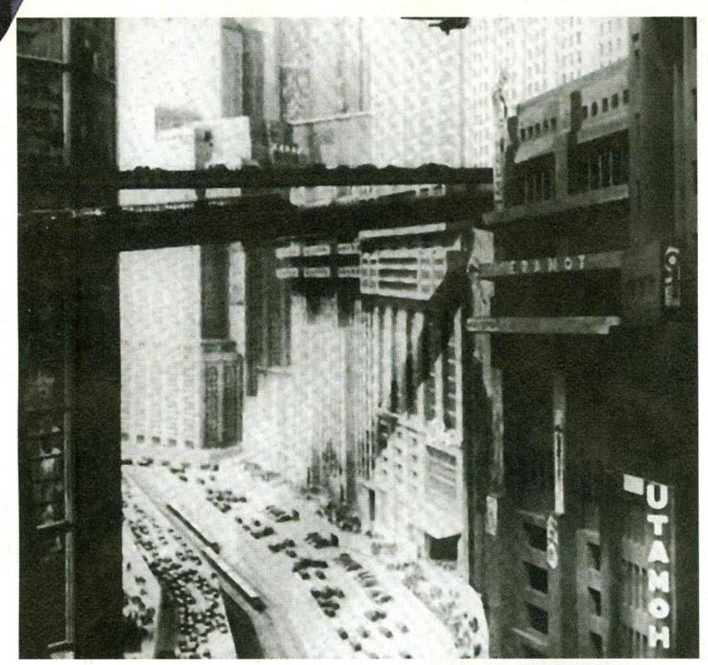
Nach Jules Verne war der nächste große Vertreter des Genres Herbert George Wells. Zusammen mit Verne war er es, der dem Genre seinen Stempel aufdrückte, indem er



"Die Insel der Milliardäre" ist ein künstliches Eiland – eine von Jules Vernes spekulativeren Visionen



"The Magazine of Fantasy and Science Fiction" – die englische Orginalausgabe



Fritz Langs „Metropolis" ist einer der ersten Science-fiction-Filme überhaupt

quasi im Vorbeigehen einige der wichtigsten Themenkreise der Science-fiction definierte. Insbesondere in den ersten Jahren seines Schaffens entstanden Werke, die die Science-fiction nachhaltig beeinflußten: *Die Zeitmaschine*, *Die ersten Menschen auf dem Mond* und der unvergessene *Krieg der Welten*, der in den 30er Jahren in Form eines als Reportage getarnten Hörspiels ganz Amerika in Aufruhr versetzte.

Im Gegensatz zu Verne war es jedoch weniger die Technik, die H. G. Wells interessierte. Im Mittelpunkt seiner Geschichten standen immer die Menschen, deren Denken und Handeln im Zusammenspiel mit ihrer Gesellschaft sein eigentliches Thema waren. Damit kann Wells im Grunde auch als Begründer der Social-fiction gelten, einer Spielart der Science-fiction, die sich gesellschaftlichen Problemen verschrieben hat und in Werken wie George Orwells *1984* und Huxleys *Schöne neue Welt* Höhepunkte fand.

Waren die Werke von Verne und Wells noch durchaus ernstzunehmende Literatur, begab sich die Science-fiction ab 1900 immer mehr in den Dunstkreis der Spannungs- und Abenteuergeschichten, die traditionell ihre Heimat in den Groschenheften hatten. Seit im England des 18. Jahrhunderts die als *Penny Dreadful* bezeichneten Heftchen voller erstaunlicher, unheimlicher und blutrünstiger Ereignisse einem erstaunten Publikum für einige Stunden die Flucht aus einem tristen Alltag ermöglichten, hatte diese Art der "Literatur" bereits eine Tradition. Waren es früher Vampire, gemeingefährliche Räuber oder verschlagene Adlige, über die diese Geschichten zu berichten wußten, so kamen zu Beginn des 19. Jahrhunderts einige andere Themen hinzu, wie zum Beispiel über verrückte Wissenschaftler, untergegangene Kulturen und nicht zuletzt Wesen aus dem Weltraum.

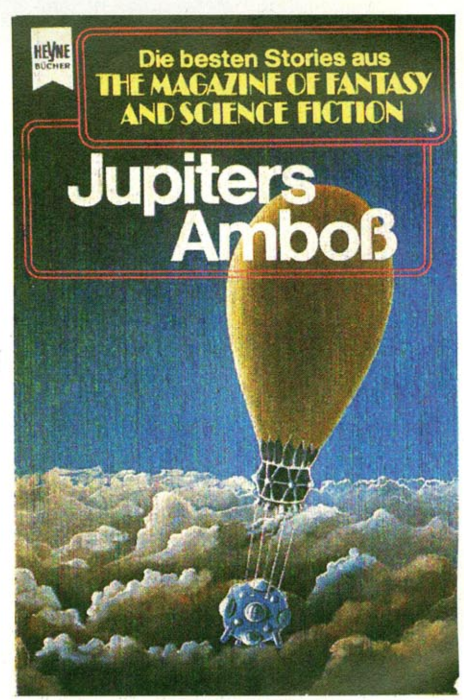
Einer der bedeutendsten Verfasser dieser Art von Romanen war Sir Arthur Conan Doyle. Conan Doyle wurde eigentlich mit einer literarischen Figur bekannt, die mit Science-fiction so gut wie gar nichts zu tun hat: Sherlock Holmes. Aus Conan Doyles Feder stammt aber auch ein gewisser Professor Challager, und einige der Abenteuer, die er den wackeren Gelehrten erleben ließ, sind einwandfrei der Science-fiction zuzurechnen. Das bekannteste Challager-Abenteuer war *The Lost World*, in dem Challager und seine Gehilfen ein Plateau im Amazonasbecken entdecken, auf dem sich prähistorische Flora und Fauna erhalten haben. Der Roman wurde einige Male verfilmt und inspirierte ursächlich die Macher des Streifens *King Kong*.

Die große Zeit der Magazine

Die Ära dieser Hefte dauerte lange an, fand ihren wirklichen Höhepunkt jedoch erst nach 1925, als eine regelrechte Welle von neuen Magazinen auf den Markt schwappte. Hugo Gernsback, ein aus Luxemburg emigrierter Erfinder, brachte den Stein ins Rollen. Nachdem er in verschiedenen Fachmagazinen für Funk und Radio, für die er als Herausgeber fungierte, immer wieder in loser Folge Science-fiction-Erzählungen veröffentlicht hatte, wagte er den Versuch, im Rahmen einer seiner Hobbyheft-Reihen ein Sonderheft zu publizieren, in dem es ausschließlich um Science-fiction ging. Der Erfolg gab ihm recht, und schnell wurde mit *Amazing Stories* das erste reine Science-fiction-Magazin auf den Markt gebracht.

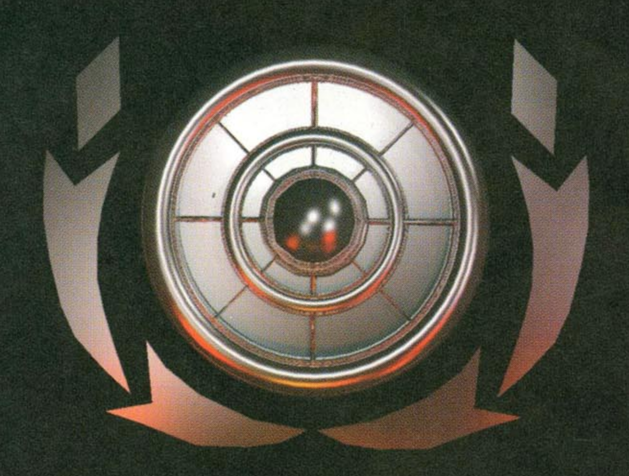
Der Erfolg des Gernsbackschen Magazins rief schnell Nachahmer auf den Plan, und schon bald gab es drei weitere Magazine vergleichbaren Inhalts. Bis 1929 hielt der Boom der Science-fiction-Magazine an, und während dieser Zeit betraten einige der wichtigsten SF-Autoren überhaupt die Bühne: Stanley G. Weinbaum, J. W. Campbell jr., E. E. "Doc" Smith und andere mehr. Doch schon begann sich die Weltwirtschaftskrise abzuzeichnen, die auch an den Science-fiction-Magazinen nicht spurlos vorüberging.

Bis die Rezession jedoch so richtig über das Land hereinbrach, eroberte die Science-fiction erst noch schnell den Comic-Strip. Die spektakulären Titelillustrationen der Magazine hatten dafür gesorgt, daß bei den Kunden der Wunsch nach weiteren Bildern dieser Art geweckt wurde. Welches Medium wäre besser in der Lage gewesen, diesen Bedarf zu decken als der Comic? Mit *Buck Rogers* und *Flash Gordon* erblickten Helden das Licht der Welt, die noch heute ihre Abenteuer in den Comics, aber inzwischen auch in Filmen und Computerspielen erleben.



Die deutsche Ausgabe eines der dienstältesten Science-fiction-Magazine überhaupt – „The Magazine of Fantasy and Science Fiction"

Colony Wars 2492





Im 25. Jahrhundert hat die UNO ein Problem. Holen Sie mit ...



... Ansgar-15 eine der rohstoffreichsten Kolonien zurück und ...



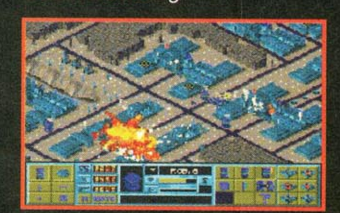
... schaffen Sie den Frieden, den Ihr Volk braucht. Bauen Sie ...



... hunderte von Einheiten aus bis zu 3 Komponenten und ...



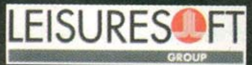
... führen diese durch 4 Klimazonen zum Sieg.



Falls der Feind Ihnen nicht nur rauchende Trümmer hinterläßt.

Die Erschließung des unbewohnten Himmelskörpers Ansgar-15, der im Oktober 2492 zum 1000. Jahrestag der Entdeckung Amerikas als neue Rohstoffquelle eingeweiht werden sollte, rückt durch sich häufende Fehlfunktionen der dort stationierten Droiden in weite Ferne.
Ein herber Rückschlag für das ehrgeizigste und teuerste Projekt seit Bestehen der Menschheit und gleichzeitig Wasser auf die Mühlen der irdischen Bürgerrechtsgruppen, nationalen Separatisten und Widerständler, die bereits jahrelang um die Befreiung von übermenschlicher Abgabenlast und Arbeitszwang kämpfen, die das gewaltige Raumfahrtprojekt mit sich brachte.
Eine Abordnung der besten Wissenschaftler der Erde macht sich auf den Weg, die Ordnung auf Ansgar-15 wiederherzustellen und so auch die drohenden Unruhen auf der Erde zu verhindern. Sie ahnen nicht, welche Rolle sie im Ringen von Wirtschaft, Politik und Terror spielen sollen...

Für Händler exklusiv bei:



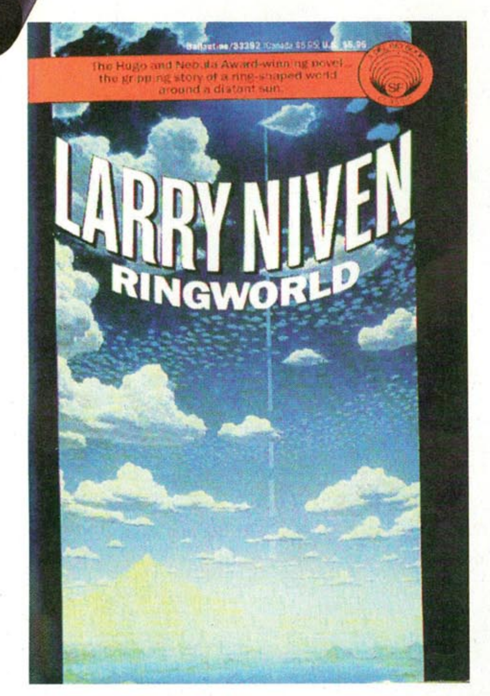
Tel.: 02383 / 690



Echtzeitstrategiespiel in S-VGA oder VGA • 20 verschiedene Level in Iso-3D (inkl. Tutorials) • Einheiten aus bis zu 3 Komponenten ergeben hunderte verschiedene Möglichkeiten • Hohe künstliche Intelligenz • Intuitives Interface • Rohstoffgewinnung und -verwertung • Reparieren und Bauen von Gebäuden, Wällen, Fußangeln, Minenfeldern etc. • Beschädigte Einheiten werden unzuverlässig • Mit Taschenbuch: "Das Ansgar-15 Komplott" und phantastischem Dancefloor-Soundtrack inkl. Song: "The Sun is rising..."

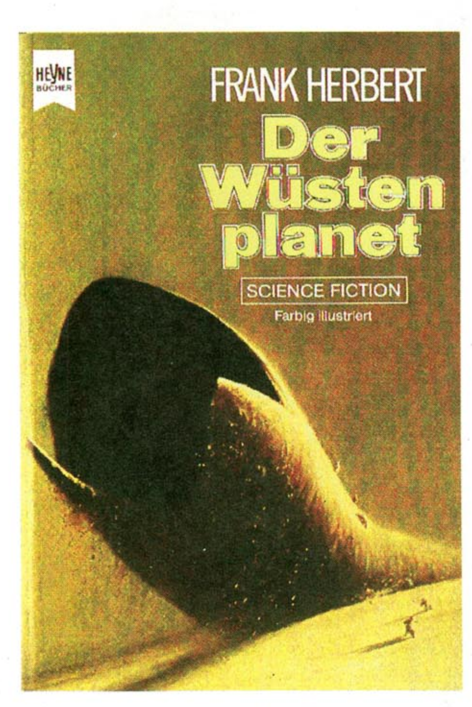


Eine Digital X-citement Produktion.
Im Vertrieb von Black Legend Deutschland • Wallstraße 2 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Tel.: 0208 / 45019-0 • FAX: 0208 / 45019-66



Eine Welt, die wie ein Ring um eine Sonne liegt, schildert Larry Niven in seinem "Ringwelt"-Zyklus

Diese schnell an Popularität gewinnenden Helden setzten bald auch zum Sprung auf die Leinwand an. Im Film gab es damals zwar schon eine Tradition des phantastischen Films, doch widmete sich dieser damals noch weitgehend märchenhaften oder Gruselthemen. Science-fiction-Filme waren rar gesät. Tatsächlich war es die deutsche Filmindustrie, die damals weltweit konkurrenzfähig war und selbst Hollywood Paroli bieten konnte, die die meisten SF-Streifen produziert hatte. Fritz Lang hatte mit seiner Monumentalproduktion *Metropolis*, die ganz nebenbei die Produktionsgesellschaft UFA in den Ruin trieb, den bis dahin spektakulärsten SF-Streifen gedreht. Es blieb nicht sein letzter, denn schon drei Jahre später (1929) kehrte er mit *Die Frau im Mond* zu diesem Thema zurück.



Dieses Epos wurde in den 60ern zum besten SF-Roman aller Zeiten gewählt

Weiterhin waren es Filme wie *Gold* und *Flugplattform FP1 antwortet nicht*, die damals den Science-fiction-Film ausmachten. Als die Helden Buck Rogers und Flash Gordon die Bühne der Filmtheater betraten, brachten sie Papiermaché-Kulissen mit, haarsträubend schlechte Spezialeffekte und Drehbücher, die an Dummheit und Naivität kaum zu überbieten waren. Die Streifen wurden als Fortsetzungsfilme (Serials) gedreht, die immer dann aufhörten, wenn es richtig spannend wurde. Wie die Handlung weiterging, erfuhr das meist jugendliche Publikum erst am nächsten Wochenende in der nächsten Folge des Films.

Goldene Zeiten

Ende der 30er Jahre hatte sich Amerika von der Wirtschaftskrise erholt und begann wieder, das Leben in vollen Zügen zu genießen. Auch die Science-fiction erlebte eine neue Blüte. Eine der herausragendsten Figuren dieser Zeit war John W. Campbell, der inzwischen aus dem Autorenlager in den Herausgebersessel des Magazins *Astounding* gewechselt war. Campbell, der selbst einige Klassiker des Genres verfaßt hatte (am bekanntesten dürfte die Story *Who goes there* sein, nach der der Filmklassiker *Das Ding aus einer anderen Welt* entstand), verstand es meisterhaft, das beste aus seinen Autoren herauszuholen. Er war es, der Supertechnik und glubschäugige Monster in den Hintergrund drängte und seine Autoren aufforderte, Handlung und Charaktere glaubhafter und realitätsbezogener anzulegen. Autoren wie Isaac Asimov, Fritz Leiber, Robert A. Heinlein und Alfred Bester begannen damals bei Astounding unter Campbells Aufsicht ihre Karriere.

Der Vorabend des zweiten Weltkriegs erlebte die Science-fiction inmitten einer beispiellosen Blüte: Insgesamt erschienen damals 16 verschiedene Magazine, von denen lediglich sechs bis zum Ende des Kriegs durchhielten. Nach einer leichten Durststrecke hatte sich das Genre bis in die 50er Jahre hinein wieder konsolidiert und war unterwegs zu einem neuen Höhepunkt. Neue Autoren betraten die Bühne, Autoren, die mit Science-fiction großgeworden waren und unter SF nicht mehr nur pubertäre Räuberpistolen vom anderen Ende der Galaxis verstanden.

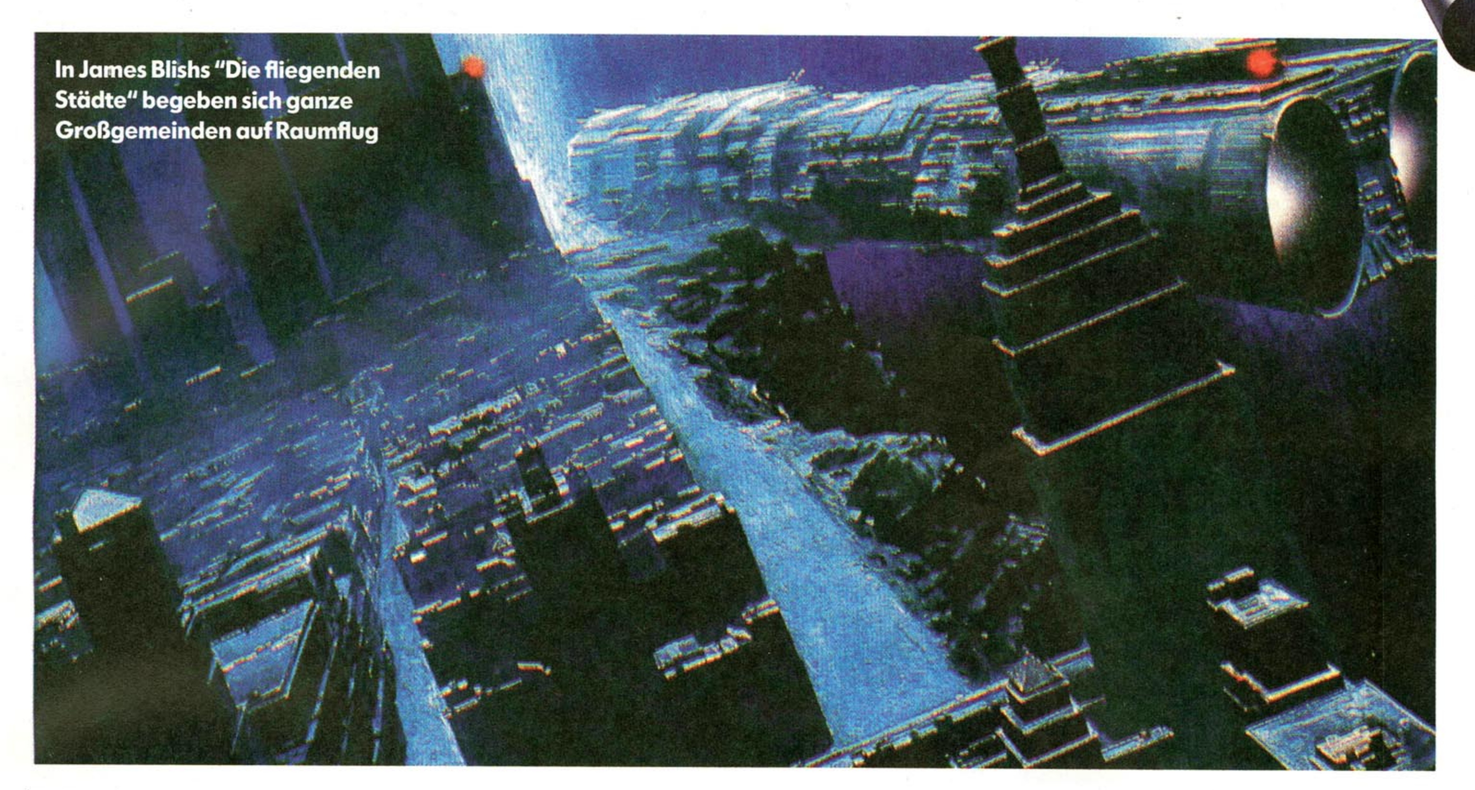
Bestand das Genre bis dahin im wesentlichen aus „Hard Science", also SF-Romanen und Erzählungen, die sich im Kern mit Technik und Wissenschaft beschäftigten, rückten diese neuen Autoren nun auch Themen wie Theologie, Psychologie sowie ethnische Aspekte in den Mittelpunkt. Außerdem erreichte in den 50er Jahren die UFO-Hysterie einen Höhepunkt, was zusammen mit dem boomenden SF-Markt auch Hollywood nicht verborgen blieb.

Während dieser Zeit erschienen unzählige schundige SF- und Horrorstreifen, von denen einer schlechter als der andere war. Allerdings war nicht alles schlecht, was in den 50ern produziert und als SF bezeichnet wurde. Tatsächlich wurden damals auch zwei Klassiker gedreht, die noch heute faszinieren: *Metaluna 4 antwortet nicht* (*This Island Earth*) und *Alarm im Weltraum* (*Forbidden Planet*). Beide Filme zeichnen sich durch saubere Inszenierung, ausgezeichnete Spezialeffekte und gute Schauspieler aus.

Aber auch der Trash fand in den 50ern seinen absoluten Papst: den Regisseur Ed Wood, der mit *Plan 9 from Outer Space*



"Dan Dare – Pilot of the Future", eine SF-Comicserie, die in den 50ern in England erschien


In James Blishs "Die fliegenden Städte" begeben sich ganze Großgemeinden auf Raumflug

1958 den wohl schlechtesten (SF-)Film aller Zeiten gedreht hatte. Noch heute ist dieser Streifen absoluter Kult und sorgt auf eigens dafür veranstalteten Plan-9-Parties für anhaltende Heiterkeitsausbrüche.

Raus aus den Kinderschuhen

Von Phänomenen wie dem "neunten Plan" einmal abgesehen, standen die 50er für die Science-fiction im Zeichen des Erwachsenwerdens. Nicht nur, daß nun immer mehr Leute die Bühne dieses Genres betraten, die SF durchaus ernst nahmen, nein, der Literaturzweig emanzipierte sich, indem er eigene Literaturpreise verlieh und eine Schriftstellervereinigung hervorbrachte, die den Autoren beim Vermarkten ihrer Geschichten half.

Die Science-fiction, wie wir sie kennen, ist jedoch erst in den 60ern entstanden und eng mit den allgemeinen gesellschaftlichen Umwälzungen verbunden, die dieses Jahrzehnt mit sich brachte. Im "Swinging London" der Sixties waren es Autoren wie Moorcock, Ballard und Brunner, die die "New Wave" proklamierten: Ihr Statement war, daß der Raum, den es zu erforschen gelte, nicht in den Tiefen des Weltraums läge, sondern in unseren eigenen Köpfen zu finden sei. Michael Moorcock, der damals Herausgeber des als Sprachrohr der britischen New Wave fungierenden Science-fiction-Magazins *New Worlds* war, gelang es, für eben dieses Magazin eine staatliche Förderung zu bekommen: Die Inhalte von New Worlds wurden, zumindest für eine Zeitlang, als gemeinnützig angesehen.

Mit einer Leserschaft im Rücken, die sich ihrer Lektüre nicht mehr schämte, war es auch für die Science-fiction leichter, erwachsen zu werden. Doch weitere Veränderungen standen dem Genre ins Haus, denn nicht nur an den Inhalten wurde gearbeitet, auch die Form der Präsentation unterlag einigen Änderungen. Hatten Science-fiction-Romane und -Geschichten bis dahin ihre Veröffentlichung in Magazinen oder Taschenbüchern erfahren (Romane wurden in mehrere Teile zerlegt), gelang es nun auch SF-Büchern, als Hardcover publiziert zu werden und in die Bestsellerlisten zu gelangen.

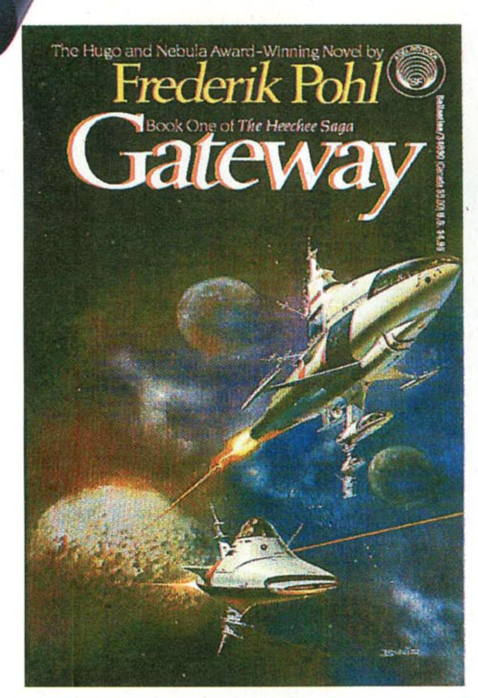
In den Köpfen von Buchagenten und Verlagen reifte die Erkenntnis, daß es sich bei Science-fiction nicht nur um die verqueren Ideen einiger Autoren handelte, sondern daß es tatsächlich eine Literaturrichtung war, an der viele Leser Gefallen fanden. Unterstrichen wurde diese Erkenntnis in den Köpfen der Verleger noch durch den Umstand, daß erstmals Bücher dieser Literaturgattung den Sprung in die Bestsellerlisten schafften und sich dort auch für Monate halten konnten.

In diese Zeit, die durchaus förderlich für die Science-fiction war, fiel die Entstehung eines der erfolgreichsten Filme dieses Genres überhaupt: Am 8. September 1966 flimmerte die erste Folge von *Star Trek* über amerikanische Bildschirme. Produzent und Erfinder Gene Roddenberry hatte es nach langem Hin und Her geschafft, den Sender NBC davon zu überzeugen, das finanzielle Risiko eines Pilotfilms für eine SF-Serie zu übernehmen – eine Entscheidung, die NBC im nachhinein wohl nie bereut haben dürfte!

Solchermaßen gestärkt ging es in die 70er und 80er Jahre hinein – ein Zeitraum, in dem das Genre mit erstaunlichen Wachstumsraten aufwarten konnte. Zunächst waren es in den 70ern noch hauptsächlich Alterswerke von Autoren des "goldenen Zeitalters". Plötzlich wurden diese von den Verlagen umworben und setzten sich für viel Geld noch einmal an die Schreibmaschine. Nur selten konnten sie der Versuchung widerstehen, mit einem Buch so viel zu verdienen wie mit allen anderen Geschichten und Romanen bisher zusammen.

Die Verlage kamen bei diesen Geschäften zwar immer auf ihre Kosten, jedoch oft nur mit Hilfe teurer Werbekampagnen. Schließlich sprach sich in der Leserschaft zunehmend herum, daß die aufwendig produzierten Marketingbomben meist nur schales Lesevergnügen vermittelten, und so bekamen auch jüngere Autoren immer häufiger die Chance, ihre Werke an den Mann zu bringen.

Wie sich zeigte, war die neue Garde der SF-Autoren der Altherrenriege durchaus gewachsen. In vielen Bereichen überflügelten sie schnell die Leistungen ihrer Altvor-



Dieser Romanklassiker von Frederic Pohl erlebte auch eine Auflage als Computerspiel

deren. So gelang es beispielsweise auch, der physikalisch-technisch orientierten Hard-science neues Leben einzuhauchen. Nicht nur, daß die jungen Autoren besser in der Lage waren, die neuen Theorien und Aussichten in Romanthemen umzusetzen, auch ihre Protagonisten waren lebendige Menschen mit glaubwürdigen Gefühlen und Ideen.

Genau in diesem Bereich hatten fast alle Autoren des goldenen Zeitalters nur Klägliches zu bieten, und selbst SF-Legenden wie Isaac Asimov erreichten nur zu ihren Glanzzeiten die Klasse der Riege junger Autoren.

Unter dem immer stärker werdenden Eindruck von Computern und den Möglichkeiten der EDV etablierte sich eine Unterform der Hard-science: Cyberpunk! Kreiert hat dieses Wort der Autor William Gibson in seiner Romatrilogie *Neuromancer.* Dort warf er seine Helden in eine düstere Zukunft der absoluten Information, in der Menschen sich körperlich und geistig durch Hardware-Zusätze aufrüsten und als Informationswesen körperlos durch virtuelle Räume in den Speichern weltumspannender Computersysteme streifen.

Mit der Beschreibung einer Welt, die von der unseren nur noch wenige Jahrzehnte entfernt ist, hat die Science-fiction die Lücke zwischen Realität und Fiktion fast geschlossen. Jules Verne erlebte die Realisierung seiner Ideen nicht mehr, doch mit Beginn des 20. Jahrhunderts hat die Welt angefangen, sich schneller zu drehen. Tatsächlich lag selbst die überzeugendste Schilderung eines zukünftigen Computers in den SF-Romanen der 60er weit hinter dem zurück, was heute in den 90ern Alltag ist. Wir erleben Science-fiction täglich am eigenen Leib, und ob der Roman, in dem wir mitspielen, ein Happy-End haben wird, muß sich erst noch zeigen.

Die Themen – die Helden

Einige Themen haben seit den ersten Tagen der Science-fiction Autoren und Leser begeistert. Immer wieder wurden sie aufgegriffen und in variierter Form neu vorgestellt. Immer wieder entstanden auf diese Weise Produkte, die reiner Abklatsch sattsam bekannter Ideen waren, jedoch kam es auch oft genug vor, daß junge Autoren scheinbar abgenutzten Ideen völlig neue Aspekte abgewinnen konnten. Daher macht es Sinn, sich die Grundideen des Genres einmal genauer anzusehen und Titel vorzustellen, die die betreffenden Themen in herausragender Weise behandeln.

Reisen durch die Galaxis

Zu den Grenzen des Sonnensystems und darüber hinaus führte erstmals E. E. Smith seine Leser. In seinem 1928 erschienenen Roman *Skylark of Space* machte er das ganze Universum zum Schauplatz seiner Stories. In seinen nächsten Romanen um eine galaktische Polizeitruppe, die Lensmen, trieb er es gleich noch toller und ließ zwei Galaxien miteinander kollidieren und das absolut Gute mit dem abgrundtief Bösen unmittelbar aufeinanderprallen.

Isaac Asimov nimmt sich in seiner *Foundation Trilogie* der interstellaren Gigantomanie an und stellt die Frage, was passiert, wenn galaktische Imperien zusammenbrechen. Mit der Erfindung des Spindizzy-Antriebs wird es möglich, ganze Städte in ein Energiefeld zu hüllen und mit ihnen durch den Weltraum zu reisen, was in James Blishs *Die fliegenden Städte* auch fast jede größere Ortschaft der Erde tut.

Nicht immer sind es Raumschiffe, mit denen der Weltraum erobert wird. In George Zebrowskis *Makroleben* sind es ausgehöhlte Asteroiden, die als Vehikel für Generationen umspannende Reisen dienen. Ähnlich lange dauert auch der Flug des außerirdischen Raumschiffs Rama, das nach jahrundertelangem Flug von Stern zu Stern in unser Sonnensystem eindringt. Größtes Problem der Menschen: Wie erforscht man ein vollautomatisiertes, kilometerlanges Raumschiff, das schon in wenigen Wochen das Sonnensystem wieder verlassen haben wird?

Exotische Welten

Je fremder die Welten, desto faszinierender der Lesestoff? Mitnichten, denn nur zu oft verzettelten sich Autoren in der eigenen Phantasie, strauchelten bei der Schaffung fremder Kulturen und torkelten zwischen „unleserlich" und "unfreiwillig komisch" hin und her. Doch es gibt auch wirklich gelungene Versuche des "Weltenbauens". Allen voran war es Frank Herbert, der mit seinem Wüstenplaneten *(Dune)* eine der eindrucksvollsten Fremdwelten überhaupt erschuf. Wer sich die Geschichte der Wüstenwelt Arrakis und der dort lebenden Fremen als Buch gönnen möchte, sei gewarnt: Es erwartet ihn ein außergewöhnliches Lesevergnügen, das durch Herberts behäbigen Stil, der viel beschreibt und den Innenwelten seiner Figuren seitenlange Betrachtungen widmet, vom Leser größte Aufmerksamkeit verlangt.

Wer es schneller, bunter und einfacher haben möchte, kann sich mit Alan Dean Forsters *Die Eissegler von Tran KyKy* beschäftigen, das sich dem Thema "Weltenbauen" mehr von der unterhaltsamen Seite nähert. Wirklich Merkwürdiges bietet uns Philip José Farmer in seinem *Flußwelt*-Zyklus. Hier erwachen alle Menschen, die je-



Science-fiction der neuen Art: Riesige Battlemechs sind die ultimative Waffe im Universum geworden


EIN MAUSCLICK, UND...
GIGA
ntisch
1.002.855.000
bytes?
auf
CD-ROM!
Günther CD-ROM.
Jetzt anfordern und
GIGAntisch gewinnen:
0951/94 24 219
DEUTSCHE MARK
Für eine einmalige
Schutzgebühr von DM
5,-
GIGA
GEWINNEN
GÜNTHER
... DIE MÄUSE PURZELN.

mals auf Erden gelebt haben, auf einer seltsamen Welt wieder zum Leben, die aus einem einzigen, sich um den Planeten windenden Flußtal besteht.

Die Invasion

Mit der UFO-Hysterie der 50er wuchs die Angst vor der Invasion durch außerirdische Wesen (bei denen es sich in Wahrheit um maskierte Kommunisten handelt! gez. Senator McCarthy), was sich natürlich auch in der SF-Literatur niederschlug. Die erste und nach wie vor sehr eindrucksvolle Schilderung einer Invasion lieferte H. G. Wells in seinem *Krieg der Welten*. Dort fallen blutsaugende Marsianer in ihren riesigen dreibeinigen Laufmaschinen über die Erde her, nur um schließlich von einer einfachen Grippe dahingerafft zu werden.



H. G. Well's Science-fiction-Klassiker wurden auch in Deutschland aufgelegt

Besonders glibberige Invasoren ließ Robert A. Heinlein in seinem *Weltraummollusken erobern die Erde* auf die Menschheit los. Daß die Kreaturen auch noch suggestiv begabt sind und die Menschen mit ihren Geisteskräften versklaven können, macht sie für den Leser nur noch unsympathischer.

Eine Invasion ganz anderer Art läßt Arthur C. Clarke auf die Erde los: Die Overlords erscheinen in riesigen Raumschiffen und zwingen der ganzen Erde absoluten Frieden auf. Passieren Gewalttätigkeiten, werden gleich alle betroffenen Städte vernichtet.

Roboter

Des Menschen bester Freund und größter Feind ist der Roboter! Vorläufer der mechanischen Burschen dürfte wohl Gustav Meyerinks *Golem* sein, der von einem Rabbi in der Prager Altstadt aus Lehm gebaut und mittels eines magischen Pergaments zum Leben erweckt wurde, um seinem Meister zu Diensten zu sein. Richtig ernst wurde die Sache mit Asimovs Kurzgeschichtensammlung *Ich, der Roboter*, in dem er auch die drei legendären Robotergesetze postulierte, nach denen ein Robbie keinem Menschen etwas zuleide tun und derartiges auch nicht durch Untätigkeit geschehen lassen dürfte.

In Clifford D. Simaks *Als es noch Menschen gab* sind es Roboter, die sich nach dem Aussterben der Menschen neue Herren wünschen und Hunde zu solchen erziehen. P. K. Dicks Replikanten (=Roboter) sind den Menschen schon bedenklich ähnlich geworden und stellen sich die Frage: *Träumen Roboter von elektrischen Schafen?* Übrigens diente dieser Roman dem Film *Blade Runner* als Vorbild.

Außerirdische Artefakte

Auch die Hinterlassenschaften uralter außerirdischer Kulturen sind aus der Science-fiction nicht wegzudenken. Bekanntestes Motiv dürfte der schwarze Monolith aus A. C. Clarkes *Der Wächter* sein, die Geschichte, die Stanley Kubrik für seinen Film *2001 – A Space Odyssey* als Grundlage verwendete. In *Äon* läßt Greg Bear einen riesigen Asteroiden im Erdorbit auftauchen, der ausgehöhlt und kolonisiert worden ist. Allerdings haben die Bewohner diesen fliegenden Gesteinsbrocken längst verlassen, doch nicht mit Raumschiffen durch den Weltraum, sondern durch einen Tunnel im Inneren des Asteroiden, dessen Länge sich weit über das Außenmaß des Asteroiden in dunkle, unbekannte Weiten erstreckt.

In *Sternenflut* läßt David Brin ein Forschungsraumschiff mit einer Besatzung aus Menschen und intelligenten Delphinen eine verlassene Flotte von einigen 100.000 übermächtigen Schlacht-Raumschiffen entdecken. Daß sich nun so ziemlich jeder in der bekannten Galaxis für die Gruppe interessiert, ist klar. Ebenfalls ein begehrtes Objekt ist Alan Dean Fosters *Tar Aiym Krang*, das das letzte Relikt einer untergegangenen High-Tech-Rasse darstellt und auch deren technisches Erbe enthalten soll. Schließlich ist da noch das größte aller Artefakte: Larry Nivens *Ringwelt*, bei der es sich um ein Band handelt, das mit dem Radius einer erdähnlichen Planetenumlaufbahn um eine Sonne erbaut wurde.

Zeitreisen

Lange bevor M. Crichton seine Dinos auf Südseeinseln losließ, ging man in der Science-fiction schon per Zeitmaschine auf Dinojagd. Doch richtig interessante Zeitreisethemen greifen andere Romane auf: Carl Amerys *Das Königsprojekt* z. B., in dem der Vatikan eine Zeitmaschine nach den Plänen Leonardo da Vincis baut und versucht, einem gewissen Herrn Luther das Thesenannageln zu verbieten. Die erste Zeitmaschine indes präsentierte uns H. G. Wells, der seinen Helden in der betreffenden Maschine einige Millionen Jahre in die Zukunft reisen läßt, wo er Zeuge einer extremen Klassengesellschaft wird, in der die herrschenden unterirdisch lebenden Morlocks die überirdischen Eloi als Schlachtvieh mißbrauchen.



Die neue Welle aus Japan – Zeichentrick-SF mit monströsen Killerandroiden

In Wolfgang Jeschkes Story *Der letzte Tag der Schöpfung* versuchen die westlichen Industrienationen mittels Zeitmaschine den arabischen Ländern ihre Ölschätze abzupumpen, lange bevor es Menschen gibt. J. P. Hogan hingegen läßt die Nazis einer alternativen Zukunft, in der die Achsenmächte den Krieg gewonnen haben, mittels Zeitmaschine versuchen, den Verlauf der Geschichte in unserer Realität zu verändern. Eine der eigenwilligsten Zeitreisegeschichten kommt von Brian W. Aldiss, in dessen *Kryptozoikum* mittels Drogen in die Vergangenheit gereist werden kann, jedoch ohne dort körperlich zu erscheinen – nur der Geist geht auf Reisen.

Nach dem jüngsten Tag

Trotz Abrüstung sind uns die Schrecken des Atomkriegs und der Zeit danach immer noch ein Begriff, dafür haben Generationen von Romanen über die "Zeit danach" Sorge getragen. In Walter R. Millers *Lobgesang*

auf Leibowitz versucht sich eine klerikale Gesellschaft Jahrhunderte nach dem Atomkrieg, ein Bild von den Altvorderen zu machen. Doch Kirchenfürsten wittern in den ausgegrabenen Relikten Ketzerei und Irrglauben. Die Überlebenden in Carl Amerys *Der Untergang der Stadt Passau* hingegen können ihre Kultur nur duch die Verwendung der Überbleibsel der alten Welt aufrechterhalten.

Doch nicht immer ist es die Atombombe, die den Untergang besiegelt. Ward Moore bemüht in *Es grünt so grün* einen selbstgemixten Kunstdünger, der einfachen Zierrasen zu einem schnellwachsenden Mutantenkraut macht, das bald die ganze Erde überwuchert. J. G. Ballard bemüht die Klimakatastrophe und läßt in *Karneval der Alligatoren* Mitteleuropa zur sumpfigen Lagunenlandschaft werden. Auch Stephen King hat ein post-apokalyptisches Panorama abgeliefert. In *Das letzte Gefecht* stirbt fast die gesamte Menschheit an einem mutierten Grippevirus, und die Überlebenden tragen den ultimativen Kampf zwischen Gut und Böse aus.

Science-fiction im Bild

Bisher haben wir uns haupsächlich mit Ideen, Geschichten und den Autoren der Science-fiction auseinandergesetzt. Neben den Magazinen und Romanen, die diesem Genre als hauptsächliche Plattform dienten, waren es insbesondere Filme und Comics, die inhaltliche Anregungen aus Büchern und Stories übernahmen und in der ihnen eigenen Art aufbereiteten. Doch während die Science-fiction-Literatur es schaffte, erwachsen zu werden, gelang das Comics und Filmen nie so recht, und sie blieben bis auf Ausnahmen Räuberpistolen im Weltraum. Es gibt aber auch positive Beispiele, von denen wir einige ausgesucht haben.

Höllisch spannend, Science-fiction und trotzdem auf dem Boden der Tatsachen ist *Andromeda - Tödlicher Staub aus dem Weltraum*, in dem ein Satellit ein außerirdisches Virus einschleppt und ein ganzes Dorf auslöscht. Nur ein Baby und ein alter Säufer überleben.

Barbarella ist sowohl Comic als auch Film. Beides ist poppig bunt und in höchstem Maße phantastisch. Hier sollten keine naturwissenschaftlich haltbaren Thesen aufgestellt, sondern eine Geschichte erzählt werden, die Spaß macht.

Kultfilm par exellence ist der *Blade Runner*, in dem Harrison Ford in einer absolut glaubwürdigen nahen Zukunft auf Replikantenjagd geht und schon bald nicht mehr zwischen Menschen und Androiden unterscheiden kann.

Bitterböse und mitunter fieser als Orwells *1984* ist *Brazil*, in dem ein gewisser Mr. Tuttle durch einen Fehler im System fälschlicherweise zum Staatsfeind erklärt wird. Was folgt, beginnt als Satire und endet als Alptraum.

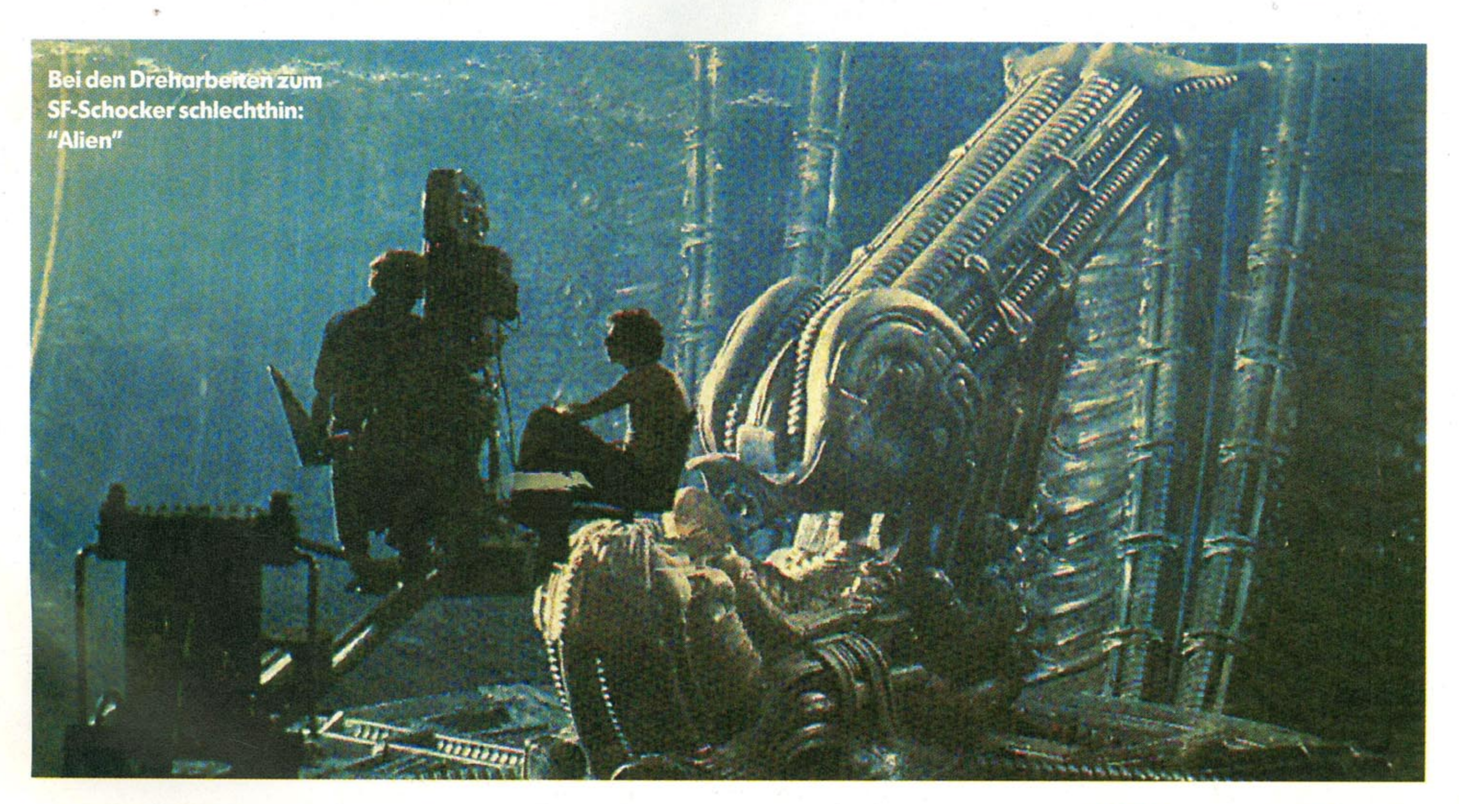
Das Ding aus einer anderen Welt ist schon seit Jahrmillionen im Eis der Antarktis eingefroren, als es durch eine Expedition wiederentdeckt und aufgetaut wird. Nun können sich die Expeditionsteilnehmer selbst davon überzeugen, daß nicht alle Extraterrestrier so knuffig wie E. T. sind. Der wiederum ist auf der Erde notgelandet und möchte eigentlich nur "nach Hause telefonieren".

Aliens sind im englischen Sprachgebrauch Fremde. Im gleichnamigen Film ist der Fremde allerdings unfreundlich, gehört er doch einer extrem gefährlichen fremden Rasse an, die in der Art einer Schlupfwespe andere Lebensformen als Wirtskörper mißbrauchen.

Trotz der eher bescheiden anmutenden Zahl guter Science-fiction-Filme stellt diese Miniliste weniger als ein Prozent der "guten" Filme dar. Zieht man ins Kalkül, daß man auch mit einem schlechten Film durchaus seinen Spaß haben kann, wird die Liste der Filme, die angesehen werden können, noch viel länger.

Soviel zum Thema SF im allgemeinen, das noch wesentlich weiter und umfangreicher ausgeführt werden könnte. Da uns dazu leider der Platz fehlt, hier noch zwei Buchtips für Interessierte: Ein wunderbarer Band zum Nachschlagen und Schmökern ist das *Lexikon des Science-fiction-Films*, das beim Heyne-Verlag erschienen ist (ISB N 3-453-00731-X). Zum Thema Science-fiction allgemein ist das *Lexikon der Science-fiction-Literatur* (ebenfalls von Heyne) sehr zu empfehlen (ISBN 3-453-040228).❑

Heiner Stiller


Bei den Dreharbeiten zum SF-Schocker schlechthin: "Alien"



Serien in der Science-fiction

Schon seit den frühen Tagen der Science-fiction-Magazine hat die Fortsetzungsgeschichte Tradition.

Wird fortgesetzt ...

Doch auch als Romanreihe, Fernsehserie oder Comic in der Science-fiction wird fortgesetzt, was das Zeug hält!

Die erste Fortsetzungsgeschichte der Science-fiction dürfte wohl von Jules Verne stammen: *Die Eissphinx*. Das Besondere an dieser Geschichte ist, daß sie die Fortsetzung zu einem Roman ist, der nicht von Verne selber stammt. Edgar Allan Poe hatte einige Jahrzehnte vorher *Die denkwürdigen Erlebnisse des Arthur Gordon Pym* geschrieben. In der Erzählung läßt er seinen Helden erstaunliche und erschreckende Abenteuer in der Antarktis erleben, bevor er am Ende der Geschichte auf immer im ewigen Eis verschwindet. In *Die Eissphinx* läßt Verne nun einen verbohrten Kapitän auftreten, der Poes Erzählung für bare Münze nimmt. Auf den Spuren von Arthur Gordon Pym erkunden er und seine Mannschaft die Antarktis und erleben dabei nicht weniger wundersame Abenteuer als Pym vor ihnen.

Die Geschichte der Fortsetzungsromane setzt sich in den SF-Magazinen der 30er Jahre fort. Hugo Gernsbacks *Amazing Stories* hatten vom Fleck weg viel Erfolg, und man konnte sich über mangelnde Manuskripteinsendungen nicht beklagen. Die Kurzgeschichten darunter konnten meist problemlos übernommen werden, längere Erzählungen wurden in mehrere Teile zerlegt und nacheinander veröffentlicht. Dabei wurde darauf geachtet, daß jeder einzelne Teil immer mit einer besonders spannenden Szene endete, deren Auflösung der Leser im folgenden Magazin nachlesen mußte. Was so zunächst aus der Not heraus geboren war, fand die Zustimmung der Leser und etablierte sich. Als sich mit der Zeit in der Autorenschaft die ersten Stars etablierten, wurden deren Romane zu echten Zugpferden für die Magazine. Über mehrere Ausgaben verteilt, halfen sie, die Auflage zu steigern.

Warum also sollte man eine gute Idee und Charaktere, die bei den Lesern gut angekommen waren, schon nach einem Roman aufgeben? Diese Frage stellte sich die SF-Autorenschaft schon recht bald. Eine der ersten dieser Serien war E. E. Smith' *The Skylark of the Galaxy* – die Geschichten um den Physiker Richard Seaton, der einen Antrieb entwickelte, der es ihm gestattete, das Sonnensystem hinter sich zu lassen. Damit war Smith der Autor, der die Space Opera erfunden hatte. Waren die Skylark-Geschichten schon unerhört gigantomanisch, setzte Smith mit seinem Lensmen-Zyklus noch einen drauf. In den sechs Lensmen-Romanen treffen die Urkräfte des Bösen und des Guten in Gestalt der Rassen der Arisier und Eddorier aufeinander. Während sich die Heimatgalaxien der beiden Völker in Jahrmillionen durchdringen, kommt es zur Konfrontation, bei der beide Seiten Hilfsvölker rekrutieren und sie wider den Gegner schicken. Das Korps der Lensmen verkörpert alle "guten" Ideale und ist im Auftrag der Arisier unterwegs.

Smith' Geschichten strotzen nur so von Eroberungen, titanischen Maschinen, Raumschlachten und monströsen Bösewichtern. Sie weisen alle Schwächen der frühen SF auf, und fröhlich lächelnd packt der Autor im wilden Fabulieren auch reichlich Militarismus mit in die Geschichten. Andererseits steckte vor allem in den Lensmen jenes Element der Science-fiction, das den erstaunten Leser besonders faszinierte: Sense of Wonder. Daß diese Faszination bis heute ihre Wirkung nicht verloren hat, mag man daran sehen, daß die Lensmen als Vorlage für eine umfangreiche TV-Zeichentrickserie wurden.

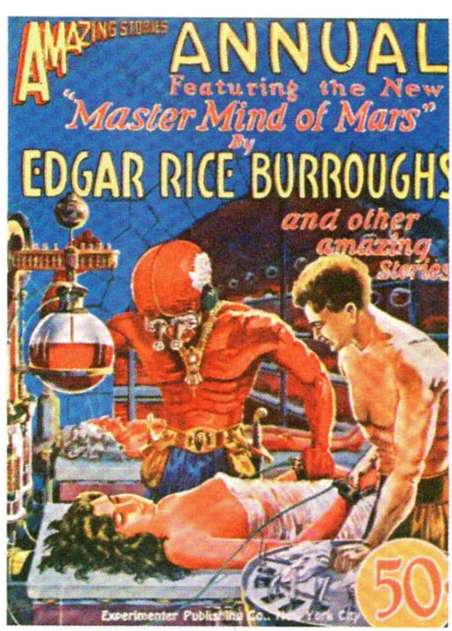
Exotische Abenteuer

Eigentlich hat die Figur, durch die E. R. Burroughs weltbekannt wurde, mit SF nichts zu tun: Tarzan, der Affenmensch. Von Tarzan jedoch einmal abgesehen, gehörte Burroughs' Herz der Science-fiction, wie er sie verstand, und dazu gehörten schwertschwingende Helden, halbnackte Prinzessinnen und natürlich jede Menge Bösewichter. Fabulierfreudig und vor Phantasie sprühend begann er ab 1920, Romanreihen um Königreiche auf Mars und Venus zu schreiben, in denen immer ein Mensch der Held ist, der eigentlich gar nicht weiß, wie er an den Ort der Handlung gelangt ist. Burroughs kümmerte sich nur wenig um Naturwissenschaften und ersann die Höhlenwelt Pellucidar, die das Innere unserer Erde durchzieht und von ähnlichen Bewohnern wie Mars und Venus bevölkert wird, nämlich von Monstern und schönen Prinzessinnen.

Bis auf Tarzan sind die meisten Bücher von Edgar Rice Burroughs weitgehend vergessen, doch hat er insbesondere der "abenteuerlichen" SF seinen Stempel aufgedrückt. Obwohl er niemals in den Olymp der Klassiker eingehen wird, ist Burroughs einer der meistkopierten und plagiierten Autoren des Genres: Welch schöneres Kompliment könnte er sich wünschen?

Der erste Held, dem ein eigenes Magazin gewidmet wurde, dürfte wohl Edmond Hamiltons Captain Future gewesen sein. Um 1939 ins Leben gerufen, richteten sich die Geschichten um diesen Helden vornehmlich an ein jüngeres Publikum. *Captain Future* lief für einige Jahre mit gutem Erfolg, durch die Papierknappheit während des zweiten Weltkriegs mußte das eigene Magazin eingestellt werden. Doch die Abenteuer des Captains gingen weiter, zunächst in *Startling Stories* und dann in diversen Taschenbuchausgaben. Mitte der achtziger Jahre wurde Captain Future schließlich noch zum TV-Helden, der seine eigene Zeichentrick-Fernsehserie erhielt.

Lange bevor es Science-fiction-Serien im Fernsehen gab, wurde in den Kinos fröhlich fortgesetzt. In sogenannten Serials rückten Helden wie Flash Gordon und Buck Rogers interstellaren Bösewichtern zu Leibe. Beide hatten ihre Karriere als Comicfiguren begonnen, die auf den Sonntagsseiten der Tageszeitungen ihre Abenteuer erleben durften. Spektakuläre Erfolge führten schnell dazu, daß mit den Helden Filme gedreht wurden. Doch wie beim Comic-Vorbild mochte man sich nicht mit einem einzelnen Streifen zufriedengeben. Alles wurde breiter inszeniert und der überlange Film in mehrere Teile zerlegt. Zusammen mit anderen Serial-Folgen wurden die Streifen in Sonntagsmatinees gezeigt, die vornehmlich von einem jungen Publikum besucht wurden. War eine bestimmte Serie ein Erfolg, wurden weitere Filme gedreht und wiederum als Serie serviert.



E. R. Burroughs, der quasi so nebenbei auch Tarzan erfunden hat, war einer der aktivsten Vertreter unter den "Serienschreibern"

Neben der Serie, die um der Serie willen geschrieben wird, sind es auch oft die Autoren, deren überschäumende Phantasie für Fortsetzungen sorgt. So kreierte Frank Herbert in seinem Buch *Dune* (*Der Wüstenplanet*) ein galaktisches Kaiserreich mit

10.000jähriger Geschichte. Allein die Anhänge des Buchs erstrecken sich über fast 100 Seiten. Obzwar über 500 Seiten lang, war die Geschichte, die Herbert in *Der Wüstenplanet* zu erzählen begonnen hatte, noch lange nicht zu Ende. Es folgten weitere fünf Romane, die die Handlung fortspannen. Im Zuge der allgemeinen SF-Begeisterung der Filmindustrie in den 80ern wurde *Dune* schließlich auch verfilmt. Aber wie sich zeigte, konnte auch ein Regisseur wie David Lynch nicht gegen ein mäßiges Drehbuch und die Schneidewut der Produzenten an. Der Film blieb im Mittelmaß stecken und zeitigte nur bescheidenen Erfolg an den Kinokassen. Weitere Fortsetzungen sind hier wohl nicht zu erwarten.

SF endlos

Nach Deutschland schwappte die SF-Welle zunächst eher verhalten. Auf Heftromanlänge gekürzte Bücher amerikanischer und britischer Autoren machten den Löwenanteil aus. Nach bescheidenen Anfängen entwickelte sich der Markt für SF-Heftromane aber doch positiv. Der deutsche Autor K. H. Scheer unterbreitete Mitte der 60er Jahre dem Münchner Moewig-Verlag das Konzept zu einer SF-Serie, in der ein Astronaut namens Perry Rhodan die Hauptrolle spielen sollte. Die zunächst nur auf einige Dutzend Hefte ausgelegte Serie erwies sich als Dauerbrenner. Nach nun fast 30jähriger Laufzeit wird in diesen Wochen Roman Nr. 1800 veröffentlicht. Auf dem Weg dorthin hat "Perry, unser Mann im All" allerlei gesehen: Comic-Serien, eine zusätzliche Taschenbuchserie, Neuauflagen als Hardcover und so weiter. Sogar eine unsäglich schlechte Filmversion der Geschichte konnte Perrys Siegeszug nicht bremsen.

Durch den Erfolg von Perry Rhodan animiert, versuchten andere Verlage ebenfalls ihr Glück mit SF-Heftroman-Serien. *Ren Dhark, Rex Corda, Mark Powers* und *Raumschiff Promet* erschienen. Jedoch hatte nicht eine Serie auch nur annähernd den Erfolg von Rhodan und Co. Allein der Serie um den Arkoniden Atlan, die aus Perry Rhodan hervorgegangen ist, war längerfristiger Erfolg beschieden. Doch auch sie wurde mit Band 850 eingestellt.

Angesichts des wachsenden Interesses an SF wurde im deutschen Fernsehen 1968 ein denkwürdiger Versuch gestartet: Unter dem Titel *Raumpatrouille* wurde Deutschlands erste Science-fiction-Serie ausgestrahlt. Die acht Folgen dieser noch in Schwarzweiß gedrehten Serie genießen noch heute Kultstatus. In Programmkinos sind sogenannte Orion-Nächte, bei denen alle Folgen am Stück gezeigt werden, regelmäßig gut besucht. Zudem gibt es die Serie auch in einer Video-Sammlung, die sich ebenfalls regen Zuspruchs erfreut. Trotz des großen Erfolges wurde Orion, sehr zum Bedauern der Fans, niemals fortgesetzt.

Nachdem Captain Kirk im *Star-Trek*-Kinofilm *Generations* endgültig abtreten mußte, brauchte er natürlich ein neues Betätigungsfeld. So verlegte sich der gute Captain Kirk alias William Shatner auf das Verfassen von Science-fiction-Romanen und hob die Serie *Tekwar* aus der Taufe. In einer Mischung aus Endzeit und Cyberpunk angesiedelt, geht es um eine Droge namens Tek, die durch kybernetische Eingriffe in das Gehirn die phantastischsten Visionen und Gefühle hervorruft, aber sofort süchtig macht. Die Geschichten drehen sich um die Bemühungen einiger redlicher Bürger, die versuchen, die Tek-Barone und deren Drogenkartell zu entmachten.

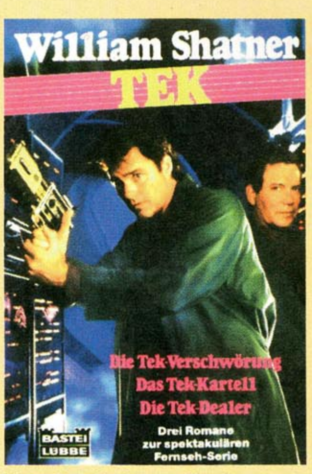
Shatners Romane sind spannend geschrieben und erheben keinen Anspruch auf Tiefgang. Inzwischen gibt es neben einigen Fernsehfilmen um Tekwar auch ein passendes Computerspiel, in dem der Spieler in einem 3D-Actiongame höchstselbst den Tek-Baronen nachstellen darf.

Auch wenn man die Science-fiction-Computerspiele unter die Lupe nimmt, wird man einen Hang zur Serie feststellen. Bestes Beispiel dafür ist Sierras *Space-Quest*-Serie, die es inzwischen auf immerhin sechs Teile gebracht hat. In diesen durch und durch humorvollen Abenteuern wird sogar der Umstand auf die Schippe genommen, Bestandteil einer Serie zu sein.

Auch die aus dem Hause Origin stammenden *Wing-Commander*-Games sind Serienproduktionen. Waren die ersten beiden Teile noch im wesentlichen Raumkampf-Flugsimulationen, beschreibt man den dritten und vierten Teil besser als interaktive Spielfilme mit Simulationseinlagen.



Noch ein Serienbeispiel aus den "goldenen Tagen" der Magazin-SF



Von der Serie zur Serie – William "Kirk" Shatner schreibt inzwischen seine eigene SF-Serie: Tekwar



Eine wirklich unendliche Geschichte – Perry Rhodan hat es schon auf über 1800 Hefte gebracht

Zum allgemeinen Serienunwesen

Der Reiz der Fortsetzung ist ungebrochen, insbesondere wenn der erste Teil erfolgreich war. Zwischenzeitlich werden die "Klassiker" regelrecht geplündert. So wurden aus den Serien (nomen est omen) von E. E. Smith, einzelne Charaktere herausgelöst und mit eigenen Serien versehen, die von Autoren in Auftragsarbeit geschrieben wurden. Oldies wurden aber auch direkt fortgesetzt: So hat A. C. Clarke seinem Roman *Rendezvouz mit Rama* in Zusammenarbeit mit dem Autor Gentry Lee drei Fortsetzungen nachgeschoben. Man sollte aber nicht über alle Serien und Fortsetzungen gleichermaßen den Stab brechen. Sicher verleiten Serien leicht dazu, Ramsch zu produzieren, dennoch ist vieles besser als sein Ruf – schließlich sind bestimmt nicht wenige von uns durch *Perry Rhodan* zur Science-fiction gekommen. ❑

Heiner Stiller



Abonnenten
lesen
billiger
Besucht uns
auf der
CeBIT'96
HANNOVER
14.—20. 03. 1996
Halle 9 EG / Stand D46
Coupon bitte ausschneiden und einsenden an:
TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG, Abonnement-Service,
Postfach 1870, 37258 Eschwege
Ja, ich will das PC-Spiel-SPECIAL-Abo
mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang) innerhalb der Bundesrepublik Deutschland für 50,– DM (europäisches Ausland für 58,– DM/Übersee auf Anfrage)
Name / Vorname
Straße / Nr.
PLZ / Ort
Telefon / Telefax
Datum / Unterschrift
PC-Spiel-SPECIAL-Abonnement
Dieses Abonnement verlängert sich automatisch um die gewählte Ausgabenzahl, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird. Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.
Gewünschte Zahlungsweise
bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung
Kto.-Nr.
BLZ
Geldinstitut
gegen Vorkasse (keine Postwertzeichen)
gegen Rechnung
Nur für EG-Staaten! USt.-Id.-Nr.
Widerrufsrecht
Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen nach Absendung dieses Bestellcoupons (Datum d. Poststempels) beim TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei beireits die rechtzeitige Einsendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.
(Datum, Unterschrift des Zahlenden bzw. des gesetzlichen Vertreters)
Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!
wird gebracht
ist einfach günstig
immer up to date
TRONIC
Media World
Weitere Angebote findet Ihr auf unserer Heft-CD oder online unter
http://www.tronic.de
TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Hessenring 32 • 37269 Eschwege
Postfach 1870 • 37258 Eschwege
http://www.tronic.de

Star Trek – Wie alles anfing

Heutige "Star Trek"-Fans waren häufig noch gar nicht geboren, als die Geschichte des Kults losging. Schon Mitte der 60er Jahre gab es erste Pläne für eine neuartige Fernsehserie.

Der Beginn einer langen Reise

Ein gewisser Eugene Wesley Roddenberry brütete im Jahr 1965 in den USA während seiner Arbeitszeit als Produzent der Marine-Serie *The Lieutenant* das Konzept für eine neuartige Science-fiction-Serie aus. "Austragungsort" sollte ein Raumschiff sein, das während eines jahrelangen Forschungsflugs Abenteuer in nie dagewesenem Umfang erlebt. Der gute Mann hatte keine Ahnung, was er damit anrichten würde, denn er legte den Grundstein für ein Zukunftsmärchen, das heute, im Jahre 1996, weltumspannend Menschen zu einer geschlossenen Fan-Gemeinschaft verschweißt hat. Es war der Beginn einer 30 Jahre währenden Weltraumodyssee – genannt **Star Trek**.

Laut einer SF-Zeitschrift aus den USA, "Sci-Fi-Universe", sollen die meisten Kinder bei einer Befragung nach den ersten Astronauten, die jemals den Mond betreten haben, fröhlich mit "Kirk, Spock und Dr. McCoy" geantwortet haben. Man mag das ganze als fehlende Bildung dahinstellen, aber Tatsache ist, daß die Idee des Herrn Roddenberry 30 Jahre nach Sendung der ersten Folge immer noch (oder schon wieder, so genau weiß man das nicht) nachhaltig Wirkung zeigt. Wie konnte es überhaupt dazu kommen? Immerhin war die Originalserie – in Insider- oder Trekker-Kreisen nach *The Original Series* TOS genannt – bei der Erstausstrahlung nicht besonders erfolgreich und mit 78 Folgen auch nicht gerade ein Dauerbrenner. Um den Erfolg zu verstehen, den das Konzept im nachhinein hatte, muß man sich die Entstehung der Originalserie und den weiteren Ablauf der Produktion deshalb einmal genauer ansehen.

Der Mann, die Idee und die Hindernisse

Gehen wir gedanklich noch einmal zurück in das Jahr 1965. Die USA sind eine Großmacht, die sich im kalten Krieg mit einer weiteren Großmacht, der damaligen UdSSR, befindet. "Heiße" Kriege in Korea und Vietnam spalten die Nation. Während die ältere Generation die "wahren" Werte und den "American Way of Life" propagieren, gibt es ersten Widerstand in der Jugend – die Vorboten der Flower-Power-Generation wehren sich gegen das Establishment.

In dieser Zeit produziert Roddenberry seine Serie *The Lieutenant* für das Fernsehen, eine glorreiche Geschichte im Umfeld der Marine. Eugene Wesley Roddenberry, geboren 1921 in El Paso, Texas, war allerdings schon als Junge von Science-fiction begeistert; dementsprechend entstand in ihm der Wunsch, einen eigenen SF-Film oder eine Serie zu produzieren. Er hatte schon als Romanautor seiner Phantasie freien Lauf lassen können und mehrere Pilotfilme für diverse Serien hergestellt, die aber leider nie gut ankamen.

Nur *The Lieutenant* war übernommen worden und wurde weiter produziert – und zwar von ihm selbst. Hauptdarsteller dieser Serie waren Gary Lockwood und Robert Vaughn, in Gastrollen traten Leonard Nimoy, Nichelle Nichols, Walter Koenig, Grace Lee Whitney und Roddenberrys spätere Frau Majel Barrett auf – Namen, die heute jedem *Star-Trek*-Fan bekannt sind.

Die nur ein Jahr laufende Serie ging langsam dem Ende zu, und Roddenberry überlegte sich neue Konzepte. In einigen Büchern über die Entstehungsgeschichte von *Star Trek* steht geschrieben, daß der eigentliche Anstoß ein Buch von Arthur C. Clarke war. Dieser schwärmte von einer zukünftigen Raumfahrt, die sich Raumfalten zunutze machen sollte. Benannt wurde dabei unter anderem der "Warp-Drive" (Warp bedeutet soviel wie Raumfalte). Roddenberry war begeistert, zumal ihm eine zukünftige Menschheit vorschwebte, die in friedlicher Koexistenz mit fremden Lebewesen zusammenleben würde – ohne Rassen- oder Standesdünkel.

Er entwickelte ein Konzept, das er kurz darauf den Film- und Fernsehbossen vorlegen konnte. Sein erster *Star Trek* sollte eine Variation des Westerns sein, ein Wagenzug aus Raumschiffen, die zu fernen Sternen fliegen. Leider kam dieses Thema bei keiner Firma an, man weigerte sich einfach zu glauben, daß Science-fiction dieser Art im Fernsehen erfolgreich sein könnte. Schließlich bestand nach Ansicht der Geldgeber der einzige Nutzen der Raumfahrt darin, daß man sich einen Technologievorsprung gegenüber der UdSSR verschaffte. Und Außerirdische hatten nach vorherrschender Meinung schlichtweg blutrünstige Monster mit unlauteren Absichten zu sein.

Letztendlich, nach vielen Änderungen, Neuvorschlägen und Streichungen, gelang es Roddenberry, die Firma Desilu von *Lost in Space*, so der Name des Serienkonzepts, zu überzeugen. Geboren waren Captain Robert April und das Sternenschiff U.S.S. Yorktown. Aber auch hier wurden Änderungen fällig, und nach einigem Hin und Her einigte man sich auf die Produktion des Pilotfilms *The Cage* (*Der Käfig*), der für den Fernsehsender NBC entstehen sollte. Aus Captain April wurde Captain Christopher Pike, aus einem seltsamen außerirdischen Besatzungsmitglied mit diabolischem Äußeren wurde der Halbvulkanier Spock und aus dem Sternenschiff Yorktown die Enterprise. Die Story des Pilotfilms liest sich in etwa so:

Während des Flugs zu einer Kolonie erhält die Enterprise einen Notruf von Talos IV. Als man dort ankommt, findet man ein abgestürztes Raumschiff und mehrere Wissenschaftler vor. Doch das alles erweist sich schnell als Spuk, in Wahrheit ist nur das Mädchen Vina dort. Pike wird gekidnappt und wacht in einer Art Käfig wieder auf, ihm zur Seite steht Vina. Langsam stellt sich heraus, daß es die Talosianer waren, eine einst mächtige Rasse, die ihn für Vina als männlichen Partner ausgesucht haben. Unter Qualen soll er gezwungen werden, Vina als Frau zu akzeptieren. Doch Pike spielt nicht mit, und nach einigen Täuschungsmanövern kann er die Talosianer mit Hilfe seiner Mannschaft überlisten.



Kirk, Mr. Sulu und der nach wie vor beste Freund des Menschen

Doch dann erfährt er, daß die Talosianer die Gabe der Illusion nutzen, um den Menschen von der Enterprise etwas vorzugaukeln – allerdings nicht aus verbrecherischer Absicht. Vina wurde bei einem Absturz zum Krüppel, die Talosianer gaben ihr die Illusion, eine schöne Frau zu sein. Doch die Talosianer müssen erkennen, daß die Erdlinge für diese Art von Gabe noch nicht bereit sind. Vina kann bei ihnen bleiben, die Enterprise aber wird den Planeten als Sperrgebiet deklarieren, so daß kein raumfahrendes Volk mehr mit den Talosianern in Verbindung treten kann.



Auch die Orginalserie wurde in Romanen fortgesetzt – in Deutsch erschienen beim Heyne Verlag



Der Kampf mit den Sendern

Der Pilotfilm entsprach eigentlich dem, was Roddenberry vorschwebte – aber keinesfalls dem, was der Fernsehsender zeigen wollte. Da war zuerst einmal der Erste Offizier: eine Frau – und diese auch noch kühl und distanziert (gespielt von Majel Barrett, allerdings unter ihrem Mädchennamen M. Leigh Hudec). Im Jahre 1965 war das undenkbar, denn ein "gutes amerikanisches Weib" gehörte nach Meinung der NBC-Gewaltigen in die Küche, in die Kirche und in die Kindererziehung. Roddenberrys vorsichtige Einwürfe, daß Star Trek in der Zukunft spiele, wurden sofort beiseitegeschoben. Wenn Roddenberry und NBC gewußt hätten, daß 30 Jahre später dieser weibliche Charakter als Captain eines Raumschiffs im dritten *Star-Trek*-Ableger *Voyager* wieder erscheinen würde ...

Und erst Spock! Spitze Ohren, fern von Gefühlsregungen – für die Gläubigen in den NBC-Etagen reine Blasphemie. Da stand der Ärmste auch noch in einem "amerikanischen" Raumschiff! *The Cage* stand damit schon auf der Abschußliste, ohne daß auch nur ein Zuschauer seine Kritik hätte ablassen können. Trotzdem wollte man der Serie eine weitere Chance geben. Roddenberry und seinem Team blieb allerdings nichts anderes übrig, als einen neuen Pilotfilm zu produzieren.

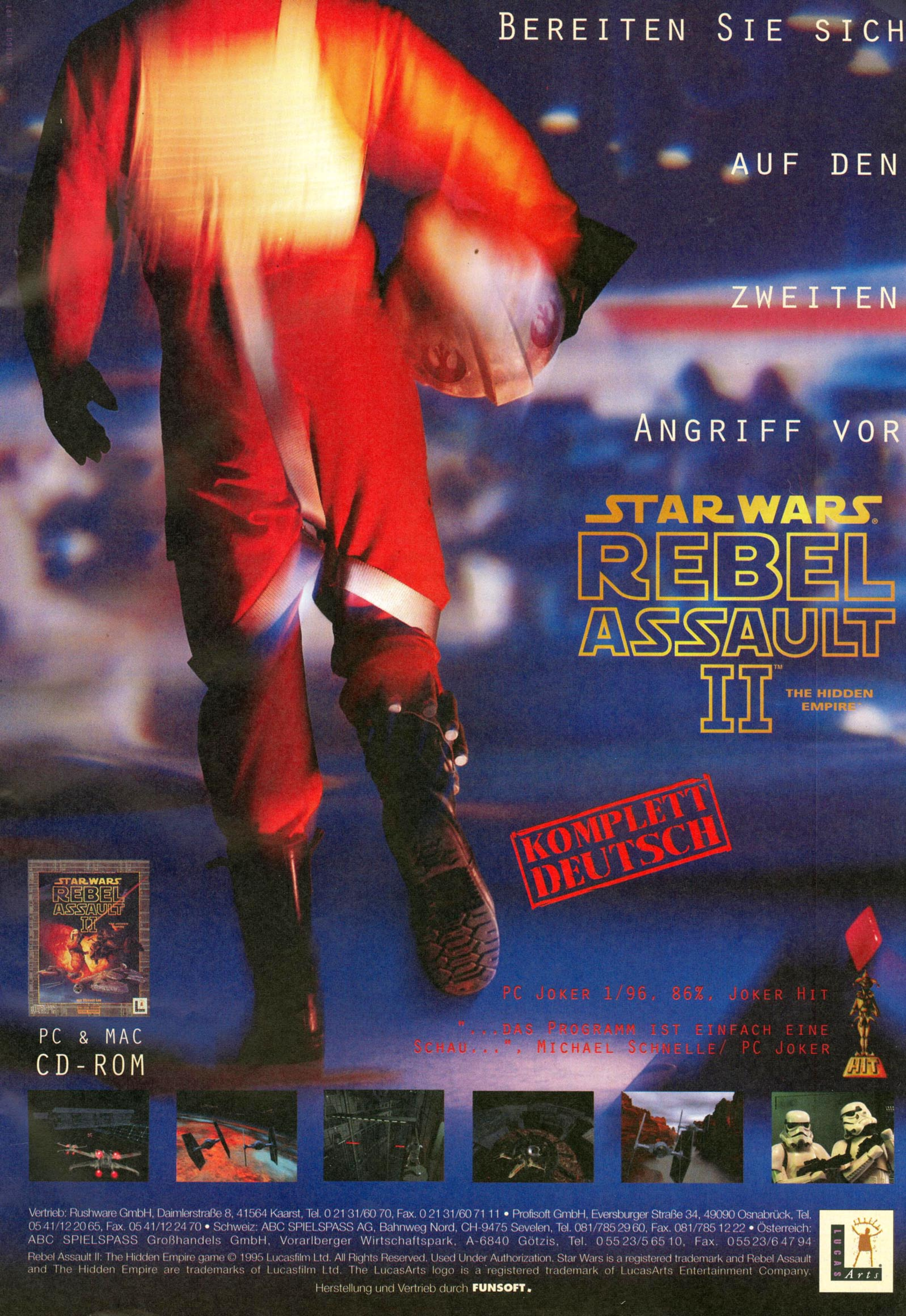
Leider gab es da ein Problem: Jeffrey Hunter, der Darsteller des Captain Pike, stand nicht mehr zur Verfügung, da er sich weigerte, noch einmal für *Star Trek* zu arbeiten (soviel zum Thema "vergebene Chancen" ...). Roddenberry griff nach einigem Suchen auf den jungen kanadischen Schauspieler William Shatner zurück. Er machte aus dem meist ernsten, befehlsgewohnten Captain einen Mann mit Humor, leider aber auch mit weniger glücklichen Charaktereigenschaften. Aus dem weiblichen Ersten Offizier wurde notgedrungen ein männlicher, nämlich Spock, der zudem die Emotionslosigkeit vom weiblichen Ersten Offizier übertragen bekam. Roddenberry hatte in dieser Frage unnachgiebig gehandelt – und den Fans der Serie einen Riesengefallen getan. Dafür allerdings mußte sich Majel Barrett mit der Rolle der Krankenschwester Christine Chapel zufriedengeben.

Kurz darauf entstand der zweite Pilotfilm *Where No Man Has Gone Before* (dt.: *Die Spitze des Eisbergs*). Um *The Cage* nicht völlig fallen zu lassen, verfiel man einige Episoden später auf einen Trick. In der Doppelfolge *The Menagerie* (dt.: *Talos IV – Tabu*) wurde Pike als schwerkranker und entstellter Mann dargestellt (entstellt wohl deshalb, weil Jeffrey Hunter wieder nicht zur Verfügung stand und ein anderer Darsteller den Part übernehmen mußte). Spock entführt die Enterprise, um Pike nach Talos IV zu bringen, wo die Talosianer ihm durch die Kraft der Illusion ein glückliches Leben mit Vina ermöglichen sollen.

Der Plan gelingt, allerdings wird Spock vor Gericht gestellt. Der neue Captain Kirk versucht, die Beweggründe herauszufinden und stellt sich hinter seinen Ersten Offizier. In Rückblenden erfährt der Zuschauer die Vorgeschichte – unter Zuhilfenahme der Szenen aus *The Cage*. In *The Menagerie* spielte auch zum ersten Mal ein farbiger Schauspieler mit: Lloyd Haynes. Und ein gewisser Lieutenant Hikari Sulu, gespielt von George Takei, übernahm den Part eines Asiaten an Bord des Raumschiffes.

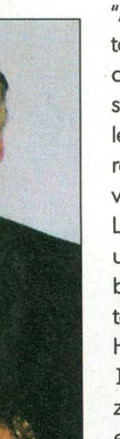
Where No Man Has Gone Before fand Gefallen in den Augen der TV-Bosse, und so wurde die Folge als Pilotfilm angenommen. Und nicht nur das: Der Titel brachte den "Sense of Wonder", das Faszinierende an SF, so gut herüber, daß er fortan als gesprochener Text in den Vorspann aufgenommen wurde.

Als Gaststars fungierten übrigens Gary Lockwood, der die Hauptrolle in *The Lieutenant* innehatte, und Sally Kellermann. Nach dem O.k. der Fernsehbosse konnte die erste


BEREITEN SIE SICH
AUF DEN
ZWEITEN
ANGRIFF VOR
STAR WARS
REBEL ASSAULT II
THE HIDDEN EMPIRE
KOMPLETT DEUTSCH
PC JOKER 1/96, 86%, JOKER HIT
"...DAS PROGRAMM IST EINFACH EINE SCHAU...", MICHAEL SCHNELLE/ PC JOKER
HIT
PC & MAC
CD-ROM
Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94
Rebel Assault II: The Hidden Empire game © 1995 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization. Star Wars is a registered trademark and Rebel Assault and The Hidden Empire are trademarks of Lucasfilm Ltd. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company.
Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.
LUCAS Arts

Eugene Wesley Roddenberry

Geboren am 19.08.1921 in El Paso, Texas, USA. Las mit elf Jahren die SF-Magazine "Amazing" und "Astounding". Nach Beendigung der Schule Jurastudium, brach allerdings nach drei Jahren ab, um auf der University of California in Los Angeles ein Studium zum Ingenieur zu beginnen. Flog im zweiten Weltkrieger als Heeresflieger einen B-17-Bomber im Südpazifik. Veröffentlichte in einer Fliegerzeitschrift mehrere Kurzromane. Nach dem Krieg arbeitete Roddenberry in der amtlichen Aufklärung von Flugzeugunglücken, bis er 1949 als Pilot bei Pan American anfing. Erster Kontakt mit den SF-Stories von A. E. Van Vogt. Arbeitsplatzwechsel zur Motorradpolizei von Los Angeles, später im Dienst der Drogenfahndung. Wurde Autor der Reden des Polizeipräsidenten, gleichzeitig auch von Drehbüchern, die er Fernsehanstalten anbot. Schrieb für Serien wie *Dragnet* (1952–1970, der deutsche Ableger hieß *Stahlnetz*), *Highway Patrol* (1955–1959), *Have Gun, Will Travel* (1957–1963) und *Naked City* (1958–1963) sowie mehrere Episoden verschiedener Serien, darunter auch drei Episoden von *I Led Three Lives*, einer im Sinn von McCarthy, dem gefürchteten "Kommunistenjäger", entstandenen Politpropagandaserie, was ihm später immer wieder vorgehalten wurde. 1954 Beendigung des Polizeidienstes, weitere Arbeit als Autor, dann Produzent der MGM-Serie *The Lieutenant*. 1965 fertiges Konzept für *Lost in Space*, aus dem Star Trek hervorging. Heiratete in zweiter Ehe Majel Barrett, die in ST-TOS die Rolle der Schwester Christine Chapel spielte, sich später um das Merchandising der ST-Artikel kümmerte und in den Spin-Offs von Star-Trek-TOS wieder auftrat.



Quellen:

Roland M. Hahn, "Die Star Trek Filme", Heyne Verlag 1993

Ralph Sander, "Das Star Trek Universum", Heyne Verlag 1989

Edward Gross, Mark A. Altman, "Captain's Logbuch" (dt. Ausgabe), Heel AG, Schweiz 1994

Staffel von *Star Trek* gedreht werden, die mit der Ausstrahlung der ersten Folge *The Man Trap* (dt.: *Das Letzte seiner Art*) im September 1966 einen Siegeszug rund um die Welt begann. *Where No Man Has Gone Before* wurde zu Folge 3 und am 22.09.1966 gezeigt.

Die erste Crew

Mit den ersten Folgen kam die spätere Stammbesatzung zusammen:

Captain James Tiberius Kirk: (Das "T" im Vornamen für Tiberius war in den ersten Folgen übrigens ein "R"). Kirk gilt als Draufgänger und Frauenheld. Er war der Typ des amerikanischen Sonnyboys, und er nahm es mit den Vorschriften nicht so genau. Seine lasche Auslegung der ersten Direktive (Nichteinmischung in die Belange und das Leben auf anderen Planeten) wurde ihm mehr als einmal zum Verhängnis – und sehr oft von den Fans angekreidet.

Wissenschaftsoffizier Spock: Kirks Stellvertreter ist Halbvulkanier, Vater Sarek vom Vulkan, Mutter Amanda von der Erde. Spock versucht krampfhaft, jede Gefühlsaufwallung zu unterdrücken, wirkt auf seine logische, direkte Art und durch seine Unfähigkeit zu lügen jedoch wesentlich menschlicher als viele andere Besatzungsmitglieder. Spock liefert den Gegenpart zu Kirks wirrer Gefühlswelt.

Steuermann Hikari Sulu: Der in San Francisco geborene Asiate ist ein forscher, aber umsichtiger Kämpfer. Er liebt alte Waffen und die Botanik. Sulu ist einer der Hauptpersonen, die nicht im Vordergrund stehen, und die in den späteren Filmen auch eher am Rand blieben.

Nachrichtenoffizier Nyota Uhura: Der Name Uhura kommt aus der Sprache Suaheli und bedeutet sinngemäß "Freiheit" – womit sich bei viel Wohlwollen der Anspruch der Serie auch belegen läßt. Nichelle Nichols glänzte in dieser Rolle als Sängerin und Tänzerin. Außerdem war sie die erste farbige Frau, die im Fernsehen einen weißen Mann (Kirk) küßte, was zu Stürmen der Entrüstung und zur Zensur in einigen Südstaaten der USA führte. Eigentlich Unsinn, denn der in der Folge *Plato's Stepchildren* (dt.: *Platons Stiefkinder*) wurde der Kuß Kirk und Uhura von einer fremden Geistesmacht aufgezwungen. Andererseits: Das Theater um diese Szene zeigt deutlich, wie rückständig das damals so gern modern wirkende Amerika im Grunde doch war.

Ingenieur Montgomery "Scotty" Scott: James Doohan konnte allein durch seinen "selbstgebauten" schottischen Dialekt und seine unübertroffenen Reparaturen im Maschinenraum überzeugen. Unübertroffen ist auch die Wettsauferei mit dem Kelvaner Tomar in der Episode *By Any Other Name* (dt.: *Stein und Staub*). Sollte es jemals Warp-Antriebe geben, dann sollte jedes Raumschiff einen "Scotty" an Bord haben ...

Dr. Leonard "Bones" McCoy: Warum der Spitzname des Arztes im Deutschen zu "Pille" wurde und nicht bei "Knochen" blieb, ist eines der Geheimnisse der Synchronisation. McCoy war eine Art Widerpart zu Spock. Während der Halbvulkanier der reinen Logik anhing, bildete McCoy den menschlichen Part. *TOS* verdankt diesem Umstand sehr viele lustige Kontroversen zwischen dem "Spitzohr" und dem "Quacksalber".

Fähnrich Pavel Chekov: Er kam als Russe hinzu, eine Tatsache, die unbestätigten Berichten zufolge einigen NBC-Bossen Herzinfarkte beschert haben soll. Chekov bildete den ironischen Hintergrund für die schwierigen Ost-West-Beziehungen. Er sprach jede technische, kulturelle und wissenschaftliche Errungenschaft "Mütterchen Rußland" zu und hatte Lacher und Sympathien schnell auf seiner Seite.

Yeoman Janice Rand: Grace Lee Whitney hatte eigentlich Pech mit der Rolle des weiblichen Adjutanten von Kirk. Abgesehen davon, daß ihr Captain immer wieder neue Liebschaften zugeschrieben bekam, mußte Grace Lee Whitney auch schon bald wieder gehen, weil es offensichtliche Differenzen gab. Sie tauchte allerdings später in den Kinofilmen hin und wieder mit kleinen Parts wieder auf.



Auch Androiden gehören zum Star-Trek-Standardrepertoire

Zu den Charakteren bildete sich langsam auch der Hintergrund aus: die Vereinte Föderation der Planeten (die Erde als Mitglied in einem autarken, demokratischen Sternenverbund mit der Sternenflotte, Star Fleet, als militärisch-wissenschaftlichem Ausführungsorgan). Auch die Außerirdischen nahmen langsam Form an, es kristallisierten sich mit der Zeit spezielle Völker heraus, die im *Star-Trek*-Universum ihren festen Platz erhielten.

So kamen die Klingonen zu der Ehre, die Hauptfeinde der Föderation zu sein. Die Klingonen galten schon in der *TOS* als kriegerisches Volk, mit barbarischen Sitten und Gebräuchen, doch richtig beschrieben wurden sie erst sehr viel später, in *The Next Generation*. Gleiches trifft übrigens auch für die Romulaner zu, die aber erst später hinzukamen und als arrogant und besitzergreifend charakterisiert wurden.

Aus Produktionskostengründen flogen die Romulaner die gleichen Raumschiffe wie die Klingonen. Erklärt wurde das mit "Lieferungen durch das klingonische Reich wegen des besseren Warp-Antriebs". Erst in *The Next Generation* kamen die "Kriegsvögel" (War Birds) richtig zur Geltung.

Star Trek entwickelte sich schon nach recht kurzer Zeit zu einer spannenden Science-fiction-Serie. Die Drehbücher wurden mit der Zeit immer besser. So kam in der Folge *The Enemy Within* (dt.: *Kirk:2=?*) zum ersten Mal die Problematik des "Beamens" zur Sprache, als Kirk durch einen Transmitterunfall in eine gute und eine schlechte Hälfte geteilt wurde. Und in *Mudd's Women* (dt.: *Die Frauen des Mr. Mudd*) tauchte ein intergalaktischer Halsabschneider auf, der sich einer solch großen Sympathie der Zuschauer erfreuen konnte, daß er später noch einmal auftrat. Man überlegte sogar, ihm eine eigene Serie zu gönnen – was allerdings schnell wieder verworfen wurde.

Höhen und Tiefen

In *The Squire of Gothos* (dt.: *Tödliche Spiele auf Gothos*) schließlich erschien mit dem kindlichen Überwesen Trelane der Vorläufer des in *The Next Generation* vertretenen Q. Mit *City on the Edge of Forever* (dt.: *Griff in die Geschichte*) entstand die sogar nach vielen Meinungen beste *TOS*-Story, in der Kirk in der Vergangenheit ein Paradoxon verhindern muß und dabei seine große Liebe opfert. Interessant dürfte der weibliche Part der Folge sein, die Rolle der Edith Keeler spielte keine Geringere als Joan Collins, das Biest aus "Denver-Clan".

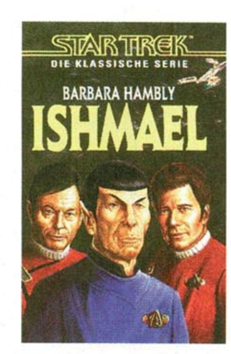
Eine richtige Aufwertung erhielt *Star Trek* mit der zweiten Staffel. Die Stories wurden zum Teil noch komplexer, noch phantastischer und noch spannender. Und auch der Humor kam nie zu kurz. *Mirror, Mirror* (dt.: *Das Parallel-Universum*) zeigte eine Alternative des *Star-Trek*-Kontinuums mit einer fast kriminellen Föderation, mit Mord und Gewalt. Im dritten *Star-Trek*-Ableger (Spin-Off) *Deep Space Nine* wurde übrigens die Entwicklung, die Kirk und der Spock des Paralleluniversums eingeleitet hatten, wieder aufgegriffen und erfolgreich weitergesponnen.

Eine der wohl humorigsten Folgen von *Star Trek* ist *The Trouble with Tribbles* (dt.: *Kennen Sie Tribbles?*). Die Enterprise fliegt eine Raumstation an, um Quadrotricicale, einen besonders ergiebigen Weizen, sowie einen Föderationsangestellten und dessen Sekretär an Bord zu nehmen. Uhura nimmt von einem Händler ein Tier mit an Bord, einen Tribble (eigentlich sollte der Händler wieder Harry Mudd heißen, doch war der Darsteller des Gauners leider verhindert).

Der Tribble fängt an Bord an, sich hemmunglos zu vermehren. Weil jeder Tribble eingeschlechtlich und äußerst "wurfaktiv" ist, füllt sich das Schiff bald mit kleinen, pelzigen, schnurrenden Wollknäueln. Kirk befallen schlimme Ahnungen, die sich schnell bewahrheiten, denn die kleinen Mistviecher haben den Weizen im wahrsten Sinn des Wortes zum Fressen gern.

Doch die Überraschung ist groß, als man feststellt, daß die Tribbles, die Weizen gefressen haben, sterben. Das Quadrotricicale ist vergiftet. Durch Zufall sehen die Enterprise-Leute, daß Tribbles gegenüber Vulkaniern und Menschen nett und freundlich sind; bei den Klingonen allerdings fangen sie an zu fauchen und sich zu streuben.

Als man zufällig einen Tribble vor den Sekretär hält, fängt der Tribble das gleiche Theater an – der Mann ist ein verkleideter Klingone. Das Rätsel ist gelöst, und Scotty beamt die Tribbles zur Belohnung an Bord des klingonischen Raumschiffs.



Drei der am meisten porträtierten Gesichter der SF

Unvergessen ist der Running Gag des Films, in dem jeder außer Kirk weiß, was Quadrotricicale ist. Genauso unvergessen ist die Szene, als Scotty mit Unschuldsmiene das Verschwinden der Tribbles erklären muß ...

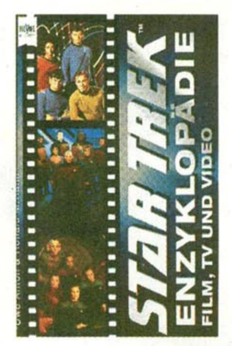
Die zweite Staffel enthält übrigens eine Episode, die noch nie im deutschen Fernsehen zu sehen war und wohl auch niemals gezeigt wird: In *Patterns of Force* (komischerweise gibt es einen deutschen Titel: *Kirks Traum*) hat ein Föderationsbeauftragter auf einem Planeten ein Nazi-Regime aufgebaut. Doch wie in der Wirklichkeit haben auch hier machtbesessene Mörder die Führung übernommen. Kirk und Spock machen sich in Uniformen, die denen der berüchtigten SS ähneln, auf den Weg, um das Volk zum Aufstand zu bewegen. Die Folge ist anscheinend tabu, weil das Hakenkreuz gezeigt wird, allerdings werfen viele Sachbuchautoren, die die Folge gesehen haben, ihr auch einen übertriebenen und kitschigen Umgang mit der Thematik vor.

Irgendwie hatte *Star Trek* damit seinen Höhepunkt überschritten. Auch wenn danach noch gute Folgen kamen, so wurde doch bei den TV-Gesellschaften entschieden, die Serie einzustellen. Erst der Protest von vielen Fans und von bekannten SF-Autoren brachte eine dritte Staffel hervor. Sie fing gleich mit einem Paukenschlag an: *Spocks Brain* (dt: *Spocks Gehirn*) war eine abstruse Story um den Diebstahl von Spocks grauen Zellen. Es wäre noch erträglich gewesen, wenn das Drehbuch Spock nicht wie einen Zombie "ferngesteuert" hinter den anderen hätte herlaufen lassen. Und dann mußte das arme Spitzohr dem Doktor auch noch helfen, sein Gehirn wieder mit dem Körper zu verbinden.

Doch wäre *Star Trek* nicht so berühmt geworden, wenn nicht auch die dritte Staffel ihre Lichtblicke gehabt hätte. *The Tholian Web* (dt.: *Das Spinnennetz*) konnte sogar einen Preis einheimsen, und mit *Let That be Your Last Battlefield* (dt.: *Bele jagt Lokai*) bezog *Star Trek* eindeutig Stellung gegen Rassenhaß und Apartheidspolitik. Die vorletzte Folge *All Our Yesterdays* (dt.: *Portal in die Vergangenheit*) zog noch einmal alle Register, bevor mit *Turnabout Intruder* (dt.: *Gefährlicher Tausch*), einer eher mittelmäßigen Folge, die Serie mit der 78. Folge beendet wurde.

Nie mehr Star Trek?

Nach der letzten Folge geschah erst einmal nichts. Doch nachdem sich die Serie nach einiger Zeit an mehrere Sender verkaufen ließ und zu besseren Sendezeiten lief, wuchs die Fan-Gemeinde enorm an. Und so kam es, daß nach nochmaligem Ablauf der 78. Folge *Star Trek* schon zu einem feststehenden Begriff in der Science-fiction geworden war.



Der Trekkie von Welt weiß, wo er nachschlagen muß!

Erst am 15. 09. 1973 gab es wieder *Star Trek* auf den Bildschirmen zu sehen – genauer gesagt, eine Zeichentrickserie, deren Figuren teilweise sogar von den Originalschauspielern gesprochen wurden. Die mit *Yesteryear* begonnene und mit *Kitumba* beendete 34teilige Variation basierte zum Teil auf Drehbüchern, die in der Originalserie nie berücksichtigt wurden. Die Stories waren teilweise genauso gut wie die Folgen in den besten Zeiten, sogar die allseits beliebten Tribbles tauchten wieder auf (Folge 4: *More Tribbles, More Troubles*).

Die Zeichentrickserie wurde inzwischen auch in Deutschland gezeigt, wie immer allerdings, wenn es um Science-fiction geht, zur "Kinderstunde".

Nach der Zeichentrickserie war dann tatsächlich erst einmal Funkstille, sieht man von Bucherscheinungen in dieser Zeit einmal ab. Doch *Star Trek* blieb unvergessen, und so kam es 1978 zu einer denkwürdigen Aussage von Paramount, die den Vertrieb der Serie innehatten: *Star Trek II* sollte erscheinen, die neue Serie mit alten Helden und neuen Gesichtern.

Doch es kam anders, als man allgemein dachte: Hollywood-Produzent George Lucas und Regisseur Steven Spielberg bastelten an einem gigantischen Weltraummärchen mit dem Titel *Star Wars* herum. Um nicht hintanzustehen, kippte Paramount kurzerhand das *Star-Trek-II*-Projekt und konzentrierte sich darauf, die Enterprise ins Kino zu bringen.

Das Ergebnis kam im Dezember 1979: *Star Trek – The Motion Picture*. Mit ihm begann dann der eigentliche Erfolgsweg der Enterprise-Raumschiffe ...

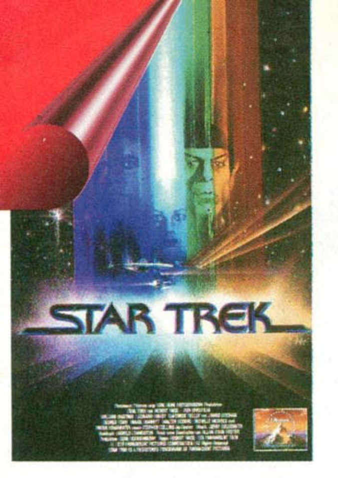
❑

Jürgen Borngießer


Captain Kirk und Pille (Bones) McCoy auf einem Planeten, auf dem nur Kinder leben

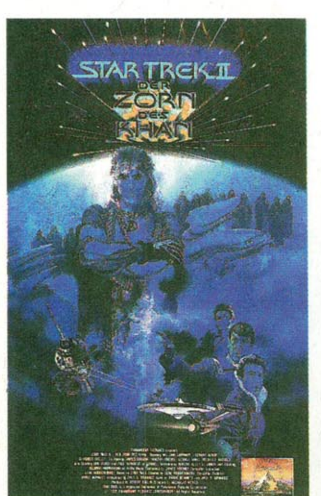
STAR TREK

Mit Warp 10



Star Trek – The Motion Picture (dt: Star Trek – Der Film)

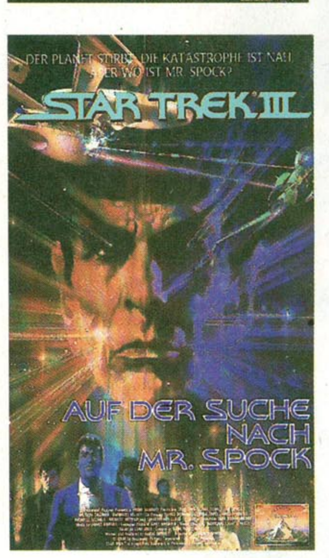
Eine unheimliche Energiewolke von gigantischen Ausmaßen nähert sich der Erde. Scheinbar mühelos vernichtet die Wolke eine Staffel klingonischer Schlachtschiffe und die Raumstation Epsilon 9. Das einzige Schiff in Abfangreichweite ist die Enterprise. Admiral Kirk übernimmt das Kommando der Enterprise NCC 1701 und fliegt der Wolke entgegen.
Es stellt sich heraus, daß im Inneren der Wolke ein gewaltiges Schiff auf dem Weg zur Erde ist, um dort mit seinem Schöpfer Kontakt aufzunehmen. Es gelingt Kirk und seinen Mannen, an Bord des fremden Schiffes zu gelangen und mit der Entität VGER Kontakt aufzunehmen. Wie sich herausstellt, handelt es sich bei VGER um eine alte Voyager-Sonde der NASA, der auf ihrer Reise Unglaubliches widerfahren ist.

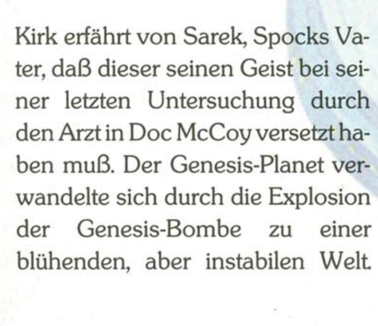


Star Trek II – The Wrath Of Khan (dt: Der Zorn des Khan)

Kirks alter Gegenspieler Khan Noonian Singh aus Episode 21, *Space Seed* (dt: *Der schlafende Tiger*) taucht wieder auf und bemächtigt sich des Projekts "Genesis", das Kirks alte Liebe Dr. Carol Marcus und ihr gemeinsamer Sohn David leiten. Die Genesis-Bombe kann aus einem öden Asteroiden innerhalb von Minuten einen blühenden Planeten machen. Allerdings wird dabei alles, was vorher auf dem betreffenden Himmelskörper war, vernichtet. Das macht aus Genesis eine mächtige Waffe.

Zwischen der Enterprise und Khans Schiff entbrennt ein gnadenloser Kampf, der sich in einem Nebel kosmischer Materie entscheidet. Bevor Khan stirbt, kann er Genesis auslösen, wodurch die Materiewolke in eine neue Welt verwandelt wird. Um die Flucht der Enterprise aus den Ausläufern der Genesis-Turbulenzen möglich zu machen, repariert Spock ohne Schutzanzug den Reaktorkern und stirbt an den Folgen. Nach seiner Raumbestattung landet Spocks Sarg auf dem neuentstandenen Genesis-Planeten.





Star Trek III – The Search For Spock (dt: Auf der Suche nach Mr. Spock)

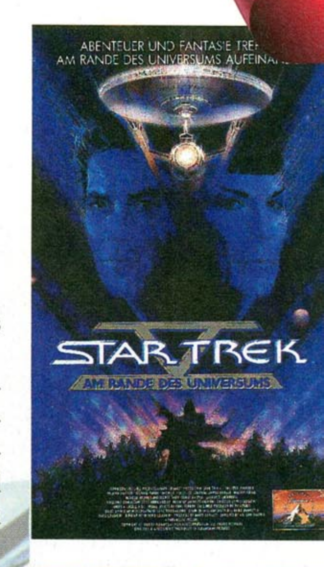
Kirk erfährt von Sarek, Spocks Vater, daß dieser seinen Geist bei seiner letzten Untersuchung durch den Arzt in Doc McCoy versetzt haben muß. Der Genesis-Planet verwandelte sich durch die Explosion der Genesis-Bombe zu einer blühenden, aber instabilen Welt. Spocks dort gelandeter Körper wurde durch die Genesis-Kräfte regeneriert. Kirk klaut mit seiner Mannschaft die Enterprise, um Spock auf Genesis zu suchen. Dabei gerät er mit klingonischen Rebellen aneinander, die Genesis für sich beanspruchen. Es gelingt, Spock zu finden, doch im Kampf mit den Klingonen wird die Enterprise zerstört und Kirks Sohn David getötet. Die Mannschaft der Enterprise fliegt mit dem erbeuteten Klingonenschiff "Bounty" nach Vulkan.



Star Trek IV – The Voyage Home (dt.: Zurück in die Vergangenheit)

Kirk und die Mannschaft wollen sich der Föderation stellen und fliegen mit der Bounty zur Erde. Dort ist inzwischen eine fremde Sonde aufgetaucht, die die Erde bedroht. Sie sendet Signale, die den Gesängen der Buckelwale ähneln, und wartet auf Antwort. Da die Buckelwale jedoch ausgestorben sind, weiß niemand, was auf die Botschaften entgegnet werden muß. Kirk und seine Crew fliegen mit der Bounty in die Vergangenheit des 20. Jahrhunderts, um zwei Wale aus einem ozeanographischen Institut zu entführen. Unterwegs gibt es skurrile und spannende Abenteuer, bis der Plan klappt. Zurück in der eigenen Zeit wird die Crew rehabilitiert, Kirk aber bleibt Captain – und erhält ein Kommando auf der Enterprise NCC 1701-A.

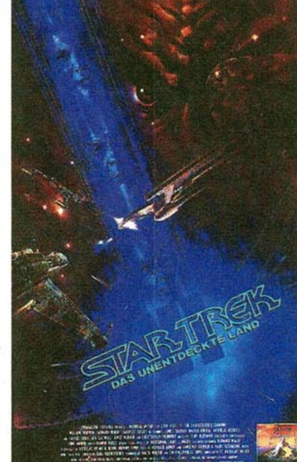
Als 1977 bekannt wurde, daß die Pläne zu einer neuen Staffel Star-Trek-Folgen zu Gunsten eines Kinoprojekts fallengelassen worden waren, reagierte die Fangemeinde zunächst skeptisch. Doch inzwischen hat sich Star Trek auch im Kino zu einer der erfolgreichsten Filmserien der Welt gemausert!



Star Trek V – The Final Frontier (dt.: Am Rand des Universums)

Sybok, Spocks emotionsempfindender Halbbruder, schleicht sich auf der Enterprise ein und zwingt das Schiff unter seine Gewalt. Er versucht, die Welt Eden zu finden, die hinter einer galaktischen Barriere liegen soll. Angeblich soll sich auf dieser Welt das Paradies befinden, in dem Gott wohnt. Tastsächlich gelingt es, die Barriere zu überwinden und den Planeten zu finden. Wie sich zeigt, ist Eden weder ein Paradies, noch ist das dort lebende übermächtige Geistwesen Gott. Vielmehr entpuppt sich die Entität als machtgieriges Monstrum, das vor Urzeiten hier eingekerkert wurde und nur darauf wartet, daß die Barriere fällt, um wieder über das Universum herzufallen.

Mit der unfreiwilligen Hilfe einiger Klingonen, die sich auf die Fährte der Enterprise geheftet hatten, gelingt es, das Wesen zu besiegen und es zurück in seinen kosmischen Kerker zu verbannen.

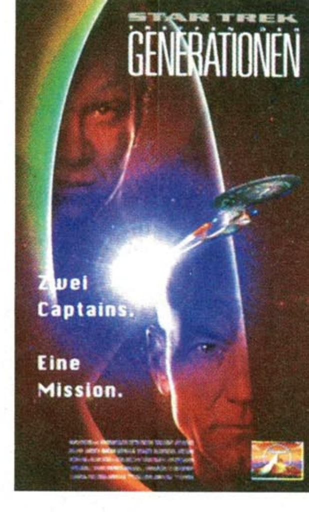


Star Trek VI – The Undiscovered Country (dt.: Das unentdeckte Land)

Der Mond Praxis, Hauptlieferant des klingonischen Energiebedarfs, explodiert nach einer schweren Störung. Der Kanzler der Klingonen erkennt, daß die Aufrüstung sein Volk zum Untergang verdammt, da sie alle Ressourcen des klingonischen Imperiums verschlingt. Nur eine Allianz mit der Föderation kann helfen. Abtrünnige und Betonköpfe beider Seiten finden die Situation gut, wie sie ist, und wollen jegliche Art von Verhandlungen verhindern.

Durch Intrigen und verdeckte Aktionen wird die Enterprise dazu gebracht, daß sie das Feuer auf das Klingonenschiff mit der Abordnung an Bord eröffnet. Der Kanzler stirbt, Kirk und McCoy ergeben sich, werden der klingonischen Gerichtsbarkeit überstellt und nach einer "Gerichtsverhandlung" auf einen Strafplaneten geschickt. Zwischenzeitlich überführt Spock sein Protegé Valeris als Verräterin.

Kirk und McCoy können von der Gefängniswelt fliehen. In einem furiosen Showdown kommt die Crew der Enterprise Star-Fleet-Generälen und klingonischen Verrätern auf die Schliche. Das Komplott wird aufgedeckt, und weiteren Verhandlungen zwischen der Föderation und den Klingonen steht nichts mehr im Weg.



Star Trek – Generations (dt.: Treffen der Generationen)

Die alten Haudegen Kirk, Scott und Chekov werden zur Einweihung der NCC 1701-B unter Captain Harryman eingeladen. Während des Jungfernflugs empfangen sie Notrufe von Schiffen, die in einem Energieband – dem Nexus – festhängen. Kirk kann Überlebende retten – darunter die El-Aurianer Soran und Guinan (!) –, wird selbst aber augenscheinlich durch ein Leck in den Weltraum geschleudert.

80 Jahre später rettet Jean-Luc Picard mit der Enterprise NCC 1701-D eben jenen Soran von einer Raumstation. Soran will unbedingt in den Nexus, da das Energieband als unendlicher Glückslieferant gilt. Dabei geht er über Leichen, genauer gesagt über Milliarden Leichen, denn er will den Nexus durch ein Planetensystem schicken und dessen Sonne dafür zerstören.

Picard will das verhindern, wird aber mit Soran in den Nexus geschleudert. Die Enterprise wird von den klingonischen Duras-Schwestern angegriffen und schwer beschädigt. Nur die Untertassensektion kann notlanden, wird aber bei der Sonnenexplosion mit allen Besatzungsmitgliedern vernichtet.

Im Nexus bekommt Picard ein Familienleben vorgegaukelt, das er nie hatte. Das Abbild von Guinan (die in der "Next Generation" eine wichtige Rolle spielt), welches im Nexus verblieb, reißt ihn aus der Lethargie und bringt ihn zu einem Verbündeten: Kirk! Zusammen reisen sie in der Zeit zurück und besiegen Soran. Doch Kirk stirbt. Damit ist die Zeit der alten Besatzung endgültig vorbei. ❑

Jürgen Borngießer/Heiner Stiller



Star Trek – The Next Generation

DAS ABENTEUER GEHT WEITER

Nach dem Ende der 78. Folge schien das Schicksal von Star Trek besiegelt. Zwar gab es mit der "Animated Series" noch ein kurzes Aufflackern, doch dann war Funkstille. Als Paramount 1977 Informationen über die Serie "Star Trek II" herausgab, war die Freude groß.

Neue Folgen der Kultserie schlechthin, diese Nachricht versetzte die Fans in aller Welt in helle Aufregung, die sich schnell in Erstaunen wandelte: Im Dezember '77 wurden die Arbeiten an der Serie Star Trek II gekippt, statt dessen wurde ein Kinoprojekt aus der Taufe gehoben. Somit war Roddenberrys Traum reif für das Kinogeworden, und aus einem Spielfilm wurden im Zeitraum von acht Jahren fünf. Um so erstaunlicher war dann die Pressekonferenz von Paramount im Frühjahr 1986: Sie war die Tauffeier von *Star Trek – The Next Generation* (*ST-TNG*).



Als *Star Trek* den Weg ins Kino gefunden hatte, erschien die Ankündigung, man wolle eine "nächste Generation von *Star Trek*" wieder im Fernsehen bringen, eher wie ein Anachronismus. Doch einen freute es ungemein: Gene Roddenberry. Konnte er doch damit den Kritikern an *Star Trek*, die es in den Fernsehanstalten in zahlreicher Form gab, endlich die Stirn bieten. Die neue Fernsehserie sollte "The New Generation" heißen und zeitlich sowie thematisch zirka 200 Jahre nach der Kirk-Crew in der Zukunft liegen. Als zweite Crew benannten die Produzenten Captain Julien Picard, 1. Offizier William Ryker (man beachte die Schreibweise), Schiffsärztin Dr. Beverly Crusher mit Tochter Leslie (!) und Sicherheitsoffizier Macha Hernandez (wie man auf diesen Vornamen verfallen ist, weiß wahrscheinlich nur Q). Wie schon bei *TOS* ging kurz danach allerdings auch hier die Änderungsorgie los. Glücklicherweise einigte man sich sehr schnell auf die neuen Handlungstragenden.

Die Crew der neuen Enterprise

Captain Jean-Luc Picard (Patrick Stewart): Franzose mit Hang zu Earl-Grey-Tee (heiß!). Aufgewachsen auf einem Weingut, das sein Bruder übernahm, während Jean-Luc zur Star-Fleet-Akademie ging. Nicht verheiratet, kühl und distanziert, teilweise introvertiert. Kommandant der neuen Enterprise NCC 1701-D, die im Gegensatz zur alten Enterprise über 1000 Besatzungsmitglieder hat.


Commander William Thomas Riker (Jonathan Frakes): 1. Offizier, gilt als Karrieremensch, ist äußerst pflichtbewußt und willensstark. Mißliebige Offizierskollegen nennen ihn einen Weiberhelden, seine ausgeprägte Libido macht tatsächlich kaum halt vor irgend etwas, was weiblich ist (oder wirkt ...).


Commander Data (Brent Spiner): Ein menschenähnlicher Androide, gebaut vom Wissenschaftler Dr. Noonian Soong auf Omicron Theta. Data versucht, menschlich zu wirken und zu werden, was teilweise ironische, teilweise tragische Züge annimmt. In der Figur des "wandelnden" Computers gilt er als Spock-Ersatz.


Counselor Deanna Troi (Marina Sirtis): Sie ist Halb-Betazoid und empatisch veranlagt, sie empfängt also die Gefühlsstimmungen anderer Wesen. Sie gilt als Anlaufstelle bei Problemen (Bordpsychologin). War vor einiger Zeit mit Riker liiert, beide trennten sich, nachdem Riker die Karriere vorzog, blieben aber gute Freunde.

Dr. Beverly Crusher (Gates McFadden): Chefärztin der Enterprise. Wurde von Picard an Bord geholt, nachdem ihr Mann (und Picards bester Freund) Jack Crusher ums Leben kam. Beverly ist praktisch veranlagt und zögert nicht lange, wenn es bei Einsätzen hart auf hart kommt.


Wesley Crusher (Wil Wheaton): Aus der Tochter wurde kurzerhand ein Sohn. Wesley gilt als eine Art Wunderkind. Er ist neugierig, vorlaut, besserwisserisch – so die vielen Kritiker der Figur. Aber er ist auch der junge Gene Roddenberry – oder das, was sich Gene Roddenberry für sich gewünscht hatte.


Geordi La Forge (LeVar Burton): Der von Geburt an blinde Maschineningenieur übernimmt Scottys Part. Der Name ist übrigens in Teilen eine Ehrung an einen nach schwerer Krankheit verstorbenen Star-Trek-Fan. Geordi mag Maschinen, an die er sich ohne Bedenken herantraut. Er mag auch Frauen, da allerdings hapert es. Er wird zum besten Freund Datas.

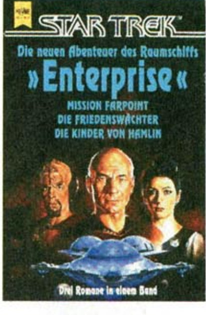

Captain Picard mit einem Ferengi – wenn das nur gutgeht ...


Worf (Michael Dorn): Die Überraschung schlechthin – ein Klingone in Föderationsuniform. Worf wurde nach dem Überfall auf Khitomer als Vollwaise von Sergey und Helena Rozhenko gefunden und zusammen mit ihrem eigenen Sohn Nikolai aufgezogen. Dient als Sicherheitsoffizier unter Tasha Yar (... und übernimmt nach ihrem späteren Filmtod den Chefposten). Gilt als starrköpfiger, aber ehrlicher und mutiger Krieger.

Tasha Yar (Denise Crosby): Sicherheitschefin der Enterprise. Wuchs auf einem Planeten auf, dessen Rechtssystem zusammengebrochen ist. Konnte fliehen und wurde in Star Fleet aufgenommen. Sehr mutiger und umsichtiger Sicherheitsoffizier.

Zwei oft wiederkehrende und immens beliebte Charaktere, die *ST-TNG* zu noch mehr Popularität verhalfen, waren **Q**, das mächtige Geistwesen (John De Lancie), und die später hinzugekommene El-Aurianerin **Guinan** (Whoopie Goldberg). Für Whoopie Goldberg ging damit ein Traum in Erfüllung. Obwohl schon Kinostar und bekannt, war eine Rolle in *Star Trek* das, was sie als *ST*-Fan immer wollte.

Der Pilotfilm *Encounter at Farpoint* war eine Doppelfolge (dt: *Der Mächtige/Mission Farpoint*), in der die Crew der Enterprise sich den Zuschauern vorstellte. Außerdem begann hier eine Geschichte, die erst mit der letzten Folge *All good Things ...* beendet wurde – das Gerichtsverfahren gegen die Menschheit durch Q. Im Gegensatz zum *TOS*-Pilotfilm gab es keine Probleme mit der Thematik, und so geschah am 29. 09. 1987 das, womit kein *Star-Trek*-Fan mehr gerechnet hatte: die Ausstrahlung einer neuen Serie im Fernsehen.

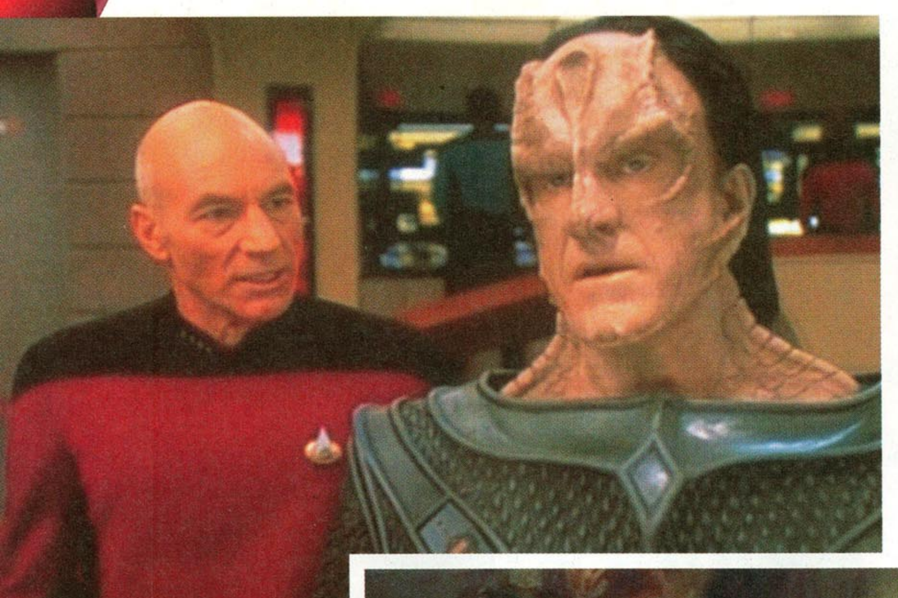


Beim Heyne-Verlag in München ist eine ganze Reihe von Büchern zu Star Trek – The Next Generation erschienen

Star Trek ohne Kirk und Spock

Allerdings gab es doch Komplikationen. Etwa zur gleichen Zeit lief der fünfte Kinofilm mit der alten Crew: *The Final Frontier* (dt: *Am Rand des Universums*). Shatner, Nimoy und die anderen sahen in dem "Neuankömmling" einen Versuch, ihr *Star-Trek*-Image anzukratzen und stimmten öffentlich gegen den Film. Ein Teil der Fans brach mit der von *Star Trek* propagierten Toleranz und verdammte die neue Serie daraufhin in Grund und Boden –

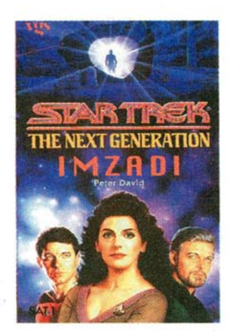

Der erste Klingone in den Diensten der Föderation: Worf



Captain Picard mit einem Cardassianer, einer Fremdrasse, die besonders in den Folgen von DS9 eine wichtige Rolle spielt

Captain Picard und Guinan (Whoopie Goldberg) im San Francisco des 19. Jahrhunderts

ohne überhaupt eine Szene gesehen zu haben. Dieser Kleinkrieg zwischen alter und neuer Crew war – um Spocks Vokabular zu benutzen – "faszinierend, aber irrelevant". Trotz dieser Probleme fand der Pilotfilm großen Anklang, wahrscheinlich auch deshalb, weil einer der Alt-Stars sich ohne Allüren eine Gastrolle sichern konnte: DeForest Kelley trat kurz als 137jähriger Admiral McCoy auf – und bedankte sich damit bei Gene Roddenberry für seinen Erfolg durch *Star Trek – TOS*. Abgesehen davon waren Tricktechnik, Schauspieler und Drehort gut aufeinander abgestimmt, so daß sich mit der Pilotfolge ein zwar nicht Emmy-reifer, aber trotzdem rundherum gelungener Serienstart ergab. Durch die große Zustimmung wurde schon nach wenigen Folgen eine zweite Staffel geplant.



Auch namhafte SF-Autoren schreiben Star-Trek-Romane

Der Kreis schließt sich

Die erste Staffel brachte einige Verbindungen zur alten Serie, teilweise wurden aber auch Themen gezeigt, die in *TOS* nie in Erwägung gezogen wurden:

In *The Naked Now* (dt.: *Gedankengift*) flog die neue Enterprise in die gleiche Virusfalle wie die alte Enterprise in der Folge *The Naked Time*. Auch hier beginnt der Virus zu wirken, und die Besatzungsmitglieder fangen an, die Enterprise in die Bestandteile zu zerlegen. Mit *The Last Outpost* (dt.: *Der Wächter*) traten zum ersten Mal die Ferengi auf den Plan, die sich auch im späteren Spin-Off *Deep Space Nine* durch ihr profitgieriges Handeln manche Schadenfreude sichern konnten. Der Ausspruch "Where No Man Has Gone Before", der auch Titel der alten Serie war, wurde mit Episode 5 umgewandelt in *Where No One has Gone Before*" (dt.: *Der Reisende*). Außerdem tauchte mit dem Reisenden (Eric Menyuk) eine interessante Figur auf, die beim Publikum so beliebt war, daß sie in späteren Folgen noch mal eingebaut wurde.

Haven (dt.: *Die Frau seiner Träume*) brachte ebenfalls ein altbekanntes Gesicht zurück: Majel Barrett – Roddenberrys Frau – glänzte als Deanna Trois Mutter Lwaxana mehr, als sie es jemals in der Rolle von Chapel vermocht hatte. Eingeweihte hatten Majel Barrett allerdings schon als "Computer-Voice" der Enterprise erkannt.

Mit der Episode 22, *Skin of Evil* (dt.: *Die schwarze Seele*), mußten die Zuschauer Abschied von Tasha Yar nehmen. Denise Crosby zog sich aus der Serie zurück, nachdem sie mit ihrer Rolle nicht mehr zufrieden war. Später hat sie diesen Schritt bereut und kehrte mehrmals in anderen Rollen zurück.

In der zweiten Staffel wechselte man Dr. Crusher gegen Dr. Pulaski (Diana Muldaur) aus, da Gates McFadden den Part des Doktors, der seit "Bones" die Serie um Sarkasmus und Ironie bereicherte, laut Roddenberry nicht richtig ausfüllen konnte. Allerdings hielt man ihr die Rolle offen. In der Serie wurde der Schritt als "Versetzung zur Star-Fleet-Administration" geführt. Außerdem übernahm Whoopie Goldberg als Guinan "10-Vorne".

In den produzierten Folgen wurde immer deutlicher, daß sich die Zeiten gewandelt hatten. Picard war kein Draufgänger wie Kirk, er beachtete die Erste Direktive – auch wenn er dadurch zum "Paragraphenreiter" wurde – und entwickelte sich zu einer starken Persönlichkeit. Pulaski mit ihrer herben Art war zum ersten Mal eine dem Captain ebenbürtige Hauptperson, eine Figur, die weder Riker noch ein anderes Besatzungsmitglied sein konnte oder wollte. Allerdings gab es die Gefahr, daß sie Picard als Captain unglaubhaft erscheinen ließ, wohl ein Grund, ihre Rolle auf nur eine Staffel zu begrenzen.

Mit der dritten Staffel meldete sich Beverly Crusher an Bord

zurück. Episode 51, *Who Watches the Watchers* (dt.: *Der Gott der Mintakaner*) zeigte deutlich, welche Auswirkungen ein Aussetzen der Ersten Direktive bei einem nicht technisierten Volk haben kann. In *The Defector* (Folge 58, dt.: *Der Überläufer*) kamen die Romulaner wieder zu Ehren und bewiesen, daß es nicht wie in *TOS* böse und gute Völker gibt, sondern daß in jedem Volk Gut und Böse miteinander auskommen muß.

In *Deja Q* (Folge 61, dt.: *Noch einmal Q*) konnte John de Lancie die Zuschauer wieder voll auf seine Seite bringen, zumal sie einen der besten Schlagabtäusche zwischen ihm und Worf enthält: Auf die Frage von Q, der aus dem Q-Kontinuum verstoßen wurde, was er tun müsse, um zu beweisen, daß er nicht über gottähnliche Fähigkeiten verfüge, sagt Worf trocken: "Sterben!".

Bis in die vierte Staffel

Die vierte Staffel ließ merklich nach, was die Qualität der Folgen anging, trotzdem wurde eine fünfte Staffel gedreht, die allerdings ebenfalls einen Mangel an guten Drehbüchern erkennen ließ. Ausnahmen waren der Übergang von der dritten zur vierten Staffel, *The Best of Both Worlds* (dt.: *In den Händen der Borg*), in dem mit der Cyborg-Rasse der Borg ein mächtiger Gegner kam, der der Föderation schwere Verluste zufügte (eine der Tatsachen, auf die sich das erste Spin-Off *Deep Space Nine* bezog).

In *Redemption I+II* (dt.: *Der Kampf um das klingonische Reich I+II*), einer Doppelfolge, wurde der Übergang zwischen vierter und fünfter Staffel mit einer interessanten Darstellung des zerrissenen Klingonenvolkes gestaltet. Mit *Unification I+II* (dt.: *Wiedervereinigung I+II*) tauchte ein Charakter der alten Serie auf, der wahre Begeisterungsstürme erzeugte: Spock als vulkanischer Botschafter, der Teile der romulanischen Bevölkerung beim Bestreben nach Frieden unterstützt. Damit war *TNG* faktisch anerkannt. Der krönende Abschluß der fünften und der Beginn der sechsten Staffel mit *Times Arrow I+II* (Folgen 126 und 127, dt.: *Gefahr aus dem 19. Jahrhundert I+II*) zeigte, daß *TNG* aus dem leichten Formtief aufgestiegen war. Leider gab es auch eine schlechte Nachricht: Gene Roddenberry, der geistige Vater von *Star Trek*, verstarb am 24. 10. 1991.

Die sechste Staffel meldete sich mit sehr guten Episoden und überraschenden Gästen zurück: In *Relics* (Folge 130, *Besuch von der alten Enterprise*) kam Scotty zu Besuch, nachdem er 70 Jahre als Transportermatrix festgehangen hatte. In der Doppelfolge *Descent I+II* (Folgen 152–153, dt.: *Angriff der Borg*) sah man außer Datas mißglücktem Zwillingsbruder Lore und den Borg noch jemanden, der sich einen Herzenswunsch erfüllte: Professor Stephen Hawking, einer der genialsten Wissenschaftler unserer Zeit, spielte sich selbst als Holodeck-Projektion, die neben Einstein und Newton Poker mit Data spielt.

Mit *The Pegasus* (164, *Das Pegasus-Projekt*) – die Föderation verfügt seit langem über den Tarnschild für Raumschiffe – und *Genesis* (171, *Genesis*) – durch einen Virus mutieren alle Besatzungsmitglieder in Urzeitgeschöpfe – ging *Star Trek – The Next Generation* einem fulminanten Ende in Form der Doppelfolge *All Good Things ...* (177–178, *Gestern, Heute, Morgen*) entgegen, um in *Generations* den Sprung ins Kino zu wagen.

Obwohl die beiden Spin-Offs *Deep Space Nine* und *Voyager* inzwischen etabliert sind, trauern viele Fans *The Next Generation* als Fernsehserie nach. Das liegt vor allem darin begründet, daß *TNG* im Gegensatz zu *TOS* sieben Staffeln schaffte und zum Ende hin immer besser wurde. Vielleicht ist der Titel der letzten beiden Folgen, benannt nach dem Ausspruch "All Good Things Must Come to an End" ("Alle guten Dinge müssen mal beendet werden"), gar nicht so dumm, denn *TNG* wird man nach diesem Übergang ins Kino immer in guter Erinnerung behalten. Und vielleicht wird der neue (achte) Kinofilm noch besser als *Generations*, der leider einige grobe Schnitzer zuließ, die in der Serie kaum passiert wären. Wer weiß – vielleicht sieht man Picard, Riker, Data, Troi, Crusher, LaForge, Worf und all die anderen, die den *Star-Trek*-Fans so ans Herz gewachsen sind, auch mal wieder auf dem heimischen Bildschirm. ❑

Jürgen Borngießer



Auch in den TNG-Romanen fand schon ein Treffen der Generationen statt

Die neue Enterprise NCC 1701-D

Die Enterprise 1701-D war ungleich größer als die alte Enterprise, bestand jedoch ebenfalls aus zwei großen Fragmenten: der Untertassen- und der Kampfsektion, die im Normalfall zusammen, bei Kampfhandlungen aber getrennt operieren konnten. Im Gegensatz zur Originalserie war dies bei *TNG* auch gleich in der Pilotfolge zu sehen – und im Kinofilm *Generations* zum letzten Mal. Das ganze Schiff bekam ein geräumigeres Innenleben, das sich ganz nach der technischen Vorstellungskraft der 80er Jahre richtete. Neu war vor allem, daß sich nicht nur militärisch-wissenschaftliches Personal an Bord befand, sondern dieses auch teilweise Familien mit an Bord brachte, ein Umstand, der dank Picards Problemen mit Kindern (er erwähnt es gleich in der ersten Folge gegenüber Riker) oft zu lustigen Szenarien, aber auch zu guten Stories führen sollte.

Provisorien wie in der alten Serie, der man die Studioqualität nur allzu oft ansah, waren hier kaum ein Problem, zumal die Trickszenen von Industrial Light & Magic stammten, die mit ihren Hochleistungscomputern schon in vielen Kinofilmen ihr Können bewiesen hatten, u. a. in der Star-Wars-Trilogie. Vor allem im "Holodeck", einem holografischen Illusionsraum zur Entspannung, aber auch zur Ausbildung, konnten sich die Trickspezialisten austoben.

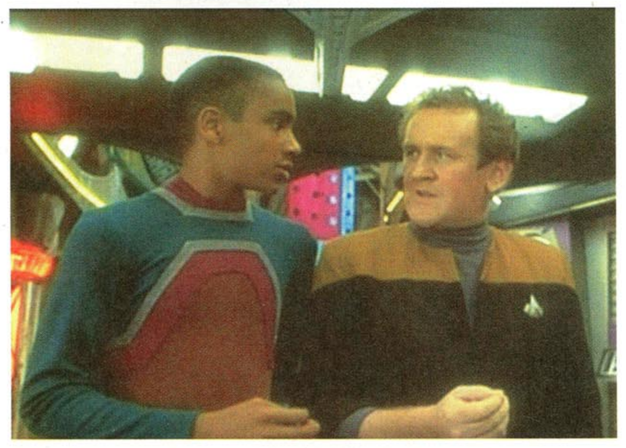
Neu war auch "Ten-Forward", eine Art Cafeteria für gestreßte Raumfahrer. Zuerst nur am Rand berücksichtigt, entwickelte sich in "10-Vorne" (Bezeichnung nach dem Ort im Bereich der Decks) ein illustres Feierabendleben, das nicht zuletzt durch die später hinzugekommene Whoopie Goldberg (Guinan) stark aufgewertet wurde.

Die Enterprise NCC 1701-D wurde im Film *Generations* durch den Überfall der klingonischen Duras-Schwestern, die mit dem El-Aurianer Soran verbündet waren, schwer beschädigt. Die Kampfsektion explodierte, und die Untertassensektion wurde bei der Notlandung auf einem Planeten komplett zum Wrack. Man darf damit gespannt sein, wie im nächsten Spielfilm, der nächstes Jahr ins Kino kommen soll, die Enterprise NCC 1701-E aussehen wird ...

Star Trek – Deep Space Nine

Raumstation der Konflikte

In "The Next Generation" tauchte sie zuerst nur mit Namen auf, bevor sie in der Doppelfolge 142/143 "Birthright" auch zu sehen war: die Raumstation "Deep Space Nine". Damit begann der dritte Abschnitt der Ära Star Trek, doch diesmal ohne die führende Hand von Gene Roddenberry. Und ohne ein Raumschiff namens Enterprise – zumindest teilweise.



Chief Miles O'Brien, der "Scotty" von Deep Space Nine, und der Sohn von Commander Sisko

Die Raumstation Deep Space Nine ist eine Hinterlassenschaft der Cardassianer, jenem Volk, das der Föderation schon in TNG zu schaffen machte und dem Captain Picard die Folter in der Doppelfolge *Chain of Command* (dt: *Geheime Mission auf Celtis III*) zu verdanken hatte. Sie kreist um den Planeten Bajor, dessen Kultur zwar älter als die der Erde ist, der aber wegen der Besetzung durch die Cardassianer, der menschenverachtenden Führung und der Ausbeutung des Planeten um Jahrhunderte zurückgeworfen wurde. Die Föderation unterstützt die Bajoraner bei der Übernahme und der Führung der Station, die zu einem wichtigen Warenumschlagplatz werden soll. Bei einem Zwischenstopp der Enterprise, bei der Worf das Geheimnis seiner Herkunft und das Gefangenenlager auf dem Planeten Khitomer entdeckt, lernen sowohl die Crew als auch die Zuschauer Deep Space Nine kennen.

Es war den Geldgebern und Produzenten schon lange vorher klar, daß Star Trek mit "The Next Generation" nicht enden würde – um es frech zu sagen: Wer tötet die Milchkuh, die Sahne produziert? TNG befand sich in der sechsten Staffel, die Stories waren dermaßen gut, daß die Zuschauer nicht genug bekommen konnten, und über 120 Fernsehsender strahlten die Serie aus. Da von vornherein feststand, daß TNG nach diesem Erfolg auch irgendwann ins Kino wechseln sollte, mußte ein Ersatz gefunden werden.

Station der Konflikte

Nach dem Tode Roddenberrys gab es keine Notwendigkeit mehr, Star Trek mit dem Namen Enterprise zu koppeln, außerdem lief TNG ja noch parallel. Deep Space Nine war daher der ideale Platz für eine neue Serie. Rick Berman und Michael Piller übernahmen die Storyboards, und schon wenig später standen die Charaktere der Serie fest:

Commander Benjamin Sisko (Avery Brooks): Er übernimmt zunächst widerwillig, nach der Begegnung mit den Propheten des Wurmlochs jedoch mit Überzeugung das Kommando über DS9. Seine Frau starb beim Angriff der

Borg (unter der Anleitung von Locutus/Picard). Er bringt seinen Sohn Jake mit an Bord und sieht sich in seiner Rolle als Kommandant und alleinerziehender Vater oftmals am Rande seiner Leistungsfähigkeit.

Major Kira Nerys (Nana Visitor): Verbindungsoffizier der Bajoraner, kämpfte als Terroristin gegen das Cardassianer-Regime. Ist aufbrausend, kämpferisch, aber immer um das Wohl Bajors besorgt. Gerät durch ihr Temperament mit fast jedem aneinander, ist aber fähiger Führungsoffizier.

Odo (René Auberjonois): Ein Gestaltwandler (Formwandler) von unbekannter Herkunft (wird erst viel später in Folgen geklärt, die in Deutschland noch nicht zu sehen waren). Er ist Sicherheitschef der Station, auch schon unter cardassianischer Hoheit. Gilt als ruhig und besonnen, kann nicht lügen. Sein "Lieblingsfeind" ist Quark, der Barbesitzer. Odo hat Probleme, menschliche Nasen nachzubilden ...

Jadzia Dax (Terry Farrell): Ein Trill. Diese Lebensform wurde schon in TNG beschrieben, es ist ein Symbiont mit einer menschlichen und einer dominierenden exotisch-außerirdischen Komponente. Dax ist über 300 Jahre alt und kennt Sisko von früher. Jadzia ist ebenfalls ausgeglichen und ruhig, sie wird nur dann sauer, wenn Dr. Bashir mal wieder Lust auf ein gemeinsames Mittagessen verspürt.

Dr. Julian Bashir (Siddig El Fadil): Hält sich selbst für unwiderstehlich bei Frauen, merkt allerdings nicht, daß dies nicht auf Gegenseitigkeit beruht. Ist ansonsten aber ein wichtiges Mitglied der Führungsmannschaft, als Arzt fast so gut wie Dr. McCoy und auch so witzig.

Chief Miles O'Brien (Colm Meaney): Kam von der Enterprise nach DS9, brachte seine Frau Keiko und seine Tochter mit. O'Brien ist der "Scotty" von DS9, nichts läuft ohne ihn.

Jake Sisko (Cirroc Lofton): Der Sohn Siskos hat Schwierigkeiten, sich an Bord heimisch zu fühlen. Er freundet sich mit dem Neffen Quarks, Nog, an.

Quark (Armin Shimerman): Der Ferengi ist ein Paradebeispiel für Raffgier und Geiz, er zeigt aber oft auch menschliche Züge. Seine Bar ist Anlaufstelle für alle Besucher von DS9 – vor allem für Schmuggler, Diebe und zwielichtige Gestalten.

Der Pilotfilm **The Emissary** (dt.: *Der Gesandte*) zeigte das Star-Trek-Universum von einer deutlich anderen Seite: DS9 war düster und konfliktbeladen. Das zeigte sich gleich bei der Konfrontation zwischen Picard und Sisko, der dem Enterprise-Captain immer noch den Tod seiner Frau anlastete (TNG-Folgen 74/75, *The Best of Both Worlds*), in denen Picard von den Borg zu einem der ihren umgewandelt worden war und einen Angriff auf die Sternenflotte organisierte.

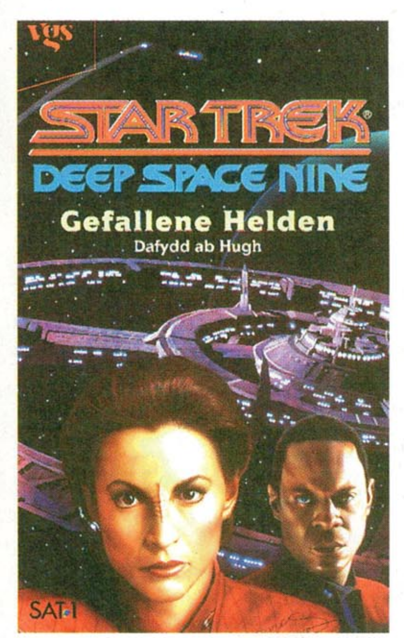
Auch die Beziehung zu Kira Nerys begann mit einem Paukenschlag: Kira beklagte sich bei Star Fleet über Sisko, der sie daraufhin verbal ziemlich zusammenstauchte. Die Probleme mit den Bajoranern, deren Großteil die Föderation gleich wieder zum Teufel wünschte, das neuentdeckte Wurmloch mit der Verbindung zum Gamma-Quadranten (und – wie sich sehr viel später herausstellte – zu einer ungeheuren Gefahr für die Föderation), die ständige Präsenz der Cardassianer, die internen Querelen – das alles sollte die heile Welt der Enterprise ersetzen?

Inzwischen steht fest, daß Deep Space Nine diese Hürde mit Bravour genommen hat und damit den Grundstein für den nächsten Ableger mit dem Namen *Voyager* lieferte. Vier Staffeln sind inzwischen abgedreht, von denen bisher zwei im deutschen Fernsehen gezeigt wurden. Und ein Ende ist auch noch nicht abzusehen, zumal sich das Thema noch weiterspinnen läßt. Die Charaktere haben – wie es bisher bei noch jeder Star-Trek-Serie geschah – an Ausdrucksstärke gewonnen, die Themen sind hervorragend ausgewählt. Kurzum, Star Trek ist auch ohne die Leitung Roddenberrys lebensfähig. Was natürlich nicht heißen soll, daß der geistige Vater des "Treks zu den Sternen" nicht fehlen würde. Übrigens wird auch DS9 derzeit auf SAT.1 ausgestrahlt. ❑

Jürgen Borngießer



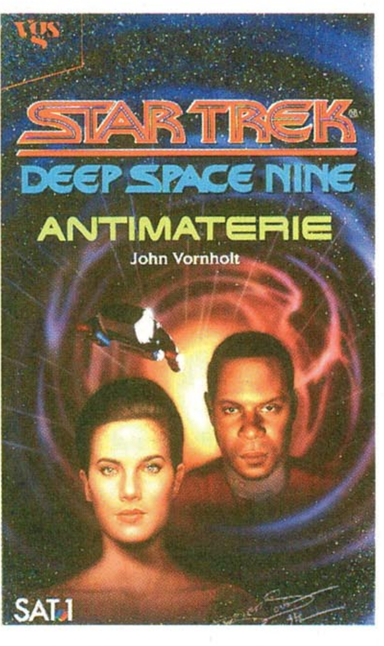
Commander Sisko und eine schöne Besucherin der Deep-Space-Station



Auch zu Deep Space Nine ist schon eine ganze Reihe von Romanen erschienen

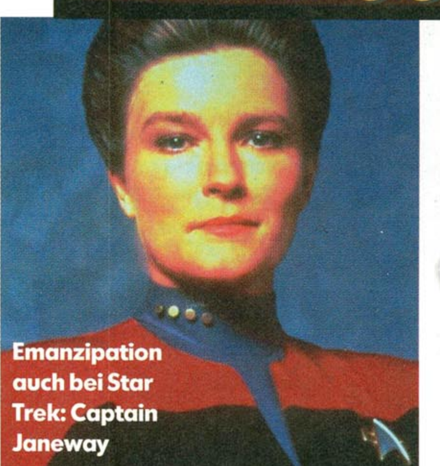


Lesewütige DS9-Fans kommen voll auf ihre Kosten





Take the long way home


Emanzipation auch bei Star Trek: Captain Janeway

Was mit "Deep Space Nine" gelang, dürfte auch mit jedem anderen Spin-Off zu schaffen sein – dachte sich das Star-Trek-Team und schuf kurzerhand etwas Neues. Diesmal sollte wieder ein Raumschiff im Mittelpunkt stehen, und Abenteuer in fremden Gefilden sollten die Konflikte auf einer Raumstation ersetzen.

Ein Raumschiff als Austragungsort des neuesten Spin-Off war der Wunsch vieler Fans, die zwar von DS9 begeistert waren, denen die Thematik jedoch zu düster und zu wenig *Star-Trek*-like war. Doch welches Raumschiff sollte fliegen? Die Enterprise flitzte in *TNG* in der siebten Staffel herum, fertig für einen Start ins Kino. Eine neue Enterprise konnte es somit nicht geben. Außerdem sah das Konzept ein völlig anderes Thema vor: die Odyssee eines tief in den Weltraum entschwundenen Föderationsraumers. Aus den Konzepten kristallisierte sich langsam, aber sicher das fertige Skript heraus:

Das neue Forschungsraumschiff Voyager verfolgt einen Raumer des Maquis (eine Gruppe von Widerständlern, die gegen den Vertrag zwischen der Föderation und den Cardassianern rebelliert, und die parallel dazu in *TNG* eingeführt wurde) und stürzt zusammen mit diesem Schiff in ein instabiles Wurmloch. Zehntausende von Lichtjahren entfernt, in einem entlegenen Teil der Milchstraße, kommen beide Raumschiffe wieder zum Vorschein. Bei der Auseinandersetzung mit der Hinterlassenschaft eines fremden Volkes wird das Maquis-Schiff vernichtet, die Mannschaft wechselt auf die Voyager. Dort rauft man sich zusammen, muß aber erkennen, daß die Heimreise ins Föderationsgebiet Jahrzehnte dauern wird. Und so beginnt ein langer, langer Flug voller Gefahren.

Dieses Konzept wurde prompt umgesetzt und im Pilotfilm von *Star Trek – Voyager: The Caretaker* umgesetzt. Auch hier gab es eine neue Mannschaft. Und es wurde eine Tatsache geschaffen, die beim Pilotfilm zur alten Serie *The Cage* Proteststürme entfacht hätte, in der heutigen Zeit (und vor allem der Zukunft des 24. Jahrhunderts) aber nur natürlich wirkt: Der Captain der Voyager ist eine Frau.

Captain Kathryn Janeway (Kate Mulgraw): Eine besonnene, tatkräftige Frau, die ihre Mannschaft gut im Griff hat. Janeway ist Praktikerin, sie zögert nicht, die Maquis-Leute an Bord zu holen, weil sich damit die Chance, die Heimat wiederzufinden, wesentlich erhöht.

Tuvok (Tim Russ): Erster "farbiger" Vulkanier (was den *Star-Trek*-Chronologen einiges Ungemach bereiten wird), Sicherheitschef an Bord der Voyager. Entspricht dem Vorbild Spock, ist jedoch wesentlich jünger.

Tom Paris (Robert Duncan McNeill): Der ehemalige Star-Fleet-Offizier mußte abdanken, als er eine Falschaussage vor Gericht machte. Er schloß sich dem Maquis an, wurde aber wieder als Gefangener festgesetzt und saß an Bord des verfolgten Schiffes in Haft. Wird von Janeway wieder in Dienst gestellt.

Chakotay (Robert Beltran): Indianernachfahre, der vom Planeten "Dorwan V" (*TNG*-Folge 172, "Journey's End") stammt. War der Kommandant des Maquis-Schiffes, wird von Janeway zum Ersten Offizier ernannt, um die Maquis-Leute an die Voyager zu binden.

Harry Kim (Garrett Wang): Besatzungsmitglied der Voyager mit asiatischen Vorfahren. Übernimmt auf dem verlorengegangenen Schiff eine wichtige Rolle.

B'Elanna Torres (Roxann Biggs-Dawson): Vater Mensch, Mutter Klingonin, Chefingenieurin. Kontrastrolle zu Worf aus *TNG*, Mitglied des Maquis, wechselt ebenfalls zur Voyager-Besatzung. Hält nicht viel von Klingonenriten und orientiert sich vornehmlich an Chakotay.

Neelix (Ethan Phillips): Ein "Talaxianer". Er wird nach dem Sprung durch das Wurmloch gefunden und gerettet – und als Chefkoch und "Fährtensucher" angestellt.

Kes (Jennifer Lien): Eine "Ocampa" mit einer Lebenserwartung von neun Jahren, die sich ebenfalls erst nach dem Wurmlochflug der Mannschaft anschließt.

Dr. Zimmermann (Robert Picardo): Die wohl interessanteste Figur, denn er stirbt gleich zu Anfang – und wird als Hologramm wiederbelebt. Doc Zimmermann entwickelt sich mit jeder Folge weiter und besticht durch humoristische Einlagen.

Voyager wurde am 16. Januar 1995 dem amerikanischen Publikum präsentiert. Die Reaktionen waren durchweg positiv, und im Spätfrühling sollen endlich auch deutsche Zuschauer die Serie selbst in Augenschein nehmen dürfen. Voyager startet im Augenblick mit den Dreharbeiten zur dritten Staffel, auch hier scheint ein Ende vorerst nicht in Sicht zu sein. Zumal die Reise der Voyager 70 Jahre dauern soll ... ❑

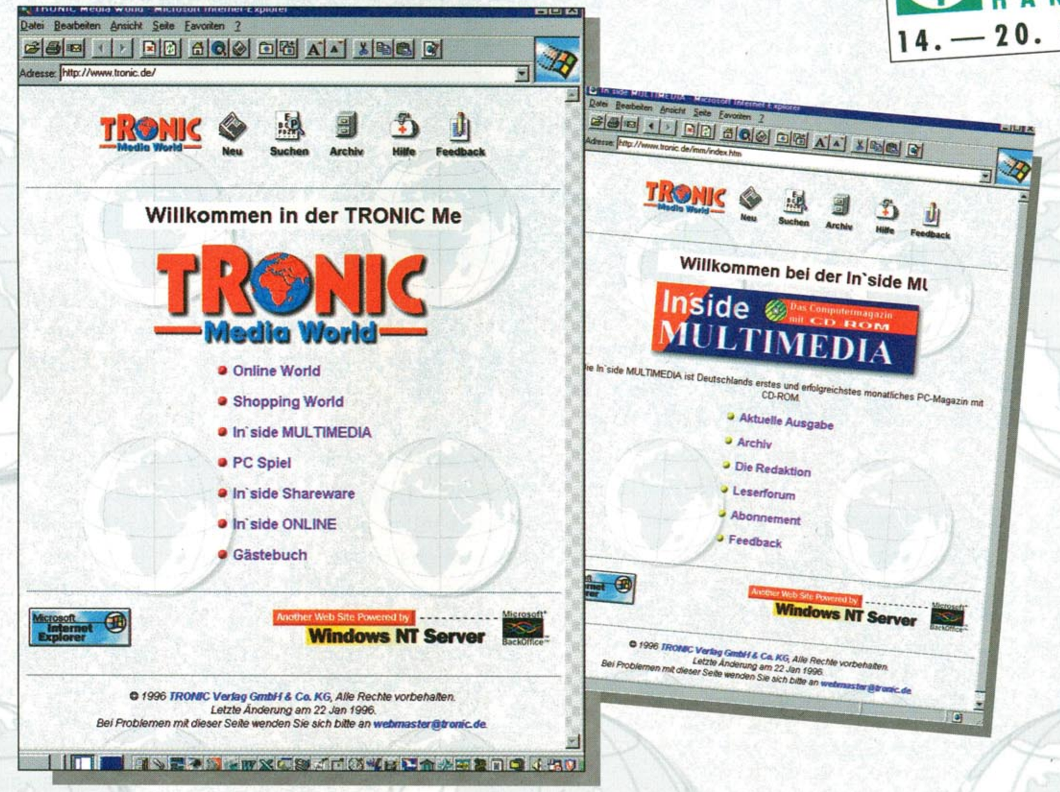
Jürgen Borngießer



Premiere

am 14. März 1996
auf der CeBIT in Hannover





http://www.tronic.de

Diese Internet-Adresse werden Sie sich merken müssen!

Das umfassende Angebot rund um den Computer, komplett in deutscher Sprache.
Hinschauen und begeistert sein.



Die Invasion der Trekkies

Star-Trek-Fans überall auf der Welt sind so etwas wie eine große Familie. Trifft man sich – was nicht selten passiert –, dann versteht man sich über alle Sprachgrenzen hinweg auf Anhieb.

Man stelle sich vor, heutzutage würden sich vier junge Männer verschiedener Statur und unterschiedlichen Alters zu Gruppen zusammentun, Sandalen oder Halbschuhe gegen Cowboystiefel, Motorrad oder Auto gegen ein Pferd und das Handy gegen einen Colt tauschen und sich für ein paar Tage nur noch mit "Hoss", "Little Joe", "Ben" und "Adam" anreden – das klingt ein wenig verrückt, nicht wahr? Nun, "Bonanza" war eine Erfolgsserie aus den sechziger Jahren, doch Fans, die ihren Enthusiasmus so weit treiben, ihre Lieblingsserie für einige Tage im Jahr selbst zu leben, gibt es nur bei *Star Trek*.

Es mag seltsam wirken, wenn ein mitten im Leben stehender junger Mann ein paarmal im Jahr den Nadelstreifenanzug gegen die Bordkombination der Sternenflotte tauscht, anstelle der Krawattennadel einen Communicator trägt und statt des Datums und der Urzeit nur noch die "Sternzeit" benennt. Viele Leute halten die Aktivitäten der "Trekker" oder "Trekkies" für Blödsinn und überdrehten Fanatismus, aber damit läßt sich der *Star-Trek*-Kult kaum erklären.

Sicherlich gibt es wie in jedem Hobbybereich auch innerhalb von *Star Trek* fanatische Anhänger. Dieser Fanatismus zeigt sich jedoch fast nie in Form von geistiger oder körperlicher Gewalt, eher in einer Art Trotzreaktion der Umwelt gegenüber – vor allem gegen Ungerechtigkeit, Krieg und Gewalt ge-

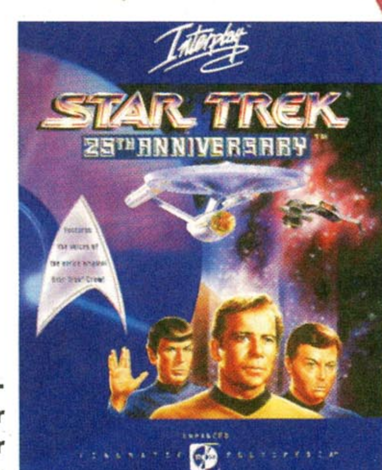
richtet. Allerdings nimmt wiederum diese Trotzreaktion schon mal groteske Züge an – aber in welchem Hobbybereich gibt es so etwas auch nicht? Um das *Star-Trek*-Phänomen als Außenstehender zu begreifen, muß man sich noch einmal in die Vergangenheit versetzen, in die Zeit der Kuba-Krise und des "heißen" kalten Krieges.

Kalter Krieg und "Sense of Wonder"

Als Gene Roddenberry seine Serie *Star Trek* produzierte, befand sich Amerika in einer Phase des Zwiespalts. Auf der einen Seite galt das "Land der unbegrenzten Möglichkeiten" als Schmelztiegel der Nationalitäten, auf der anderen Seite herrschten vor allem im Süden der Staaten noch immer ausgeprägter Rassenhaß und Standesdünkel. Außerdem gab es fast monatlich Ärger mit einer anderen Weltmacht – der damaligen UdSSR.

Roddenberrys Wunschtraum war eine geeinte Menschheit, die, unabhängig von Hautfarbe oder Nationalität, gleichberechtigt die unendlichen Weiten des Weltraums erforschen würde. Im großen und ganzen übertrugen sich Roddenberrys Vorstellungen über eine friedliche Zukunft auf die Zuschauer und Fans der Serie. Diese Vorstellungen wurden durch die Wahl der Charaktere der ersten Serie (*TOS*) verstärkt, die durch eine geglückte Zusammenstellung genau dem Bild entsprachen, die man sich über eine friedliche Zukunft machte. Ein Russe, eine Afrikanerin, ein Asiate und ein Außerirdischer, die als Team miteinander arbeiteten, an Bord eines Raumschiffs – das sprach junge Leute eher an als ehemals propagierte Werte wie beispielsweise Nationalstolz.

Über die Zeit hinweg, als die Serie immer mehr Zuschauer erreichte, wuchs auch die Gruppe der Leute, die sich selbst als "Trekker" bezeichneten, Menschen, die sich voll mit der von *Star Trek* definierten Lebensart identifizierten. Die ersten Fan-Veranstaltungen, auf denen Roddenberry und die Stars der Serie auftraten, wurden zu kommerziellen Erfolgen. Nachdem die Ausrichter von "Cons" (Kurzform für Conventions – Zusammenkünfte) sich zuvor sehr verhalten geäußert hatten, entwickelte sich mit der Zeit eine Vorliebe für diese Veranstaltungen, denn erstens brachten die Besucher Geld mit und zweitens blieb das Mobiliar heil – etwas, was bei Veranstaltungen, die von vornehmlich jüngeren Leuten besucht wurden, in Zeiten, da allenthalben jugendliche Protestbewegungen wuchsen und gediehen, kaum möglich zu sein schien.



Auch als Computerspiel war Star Trek schon sehr früh erfolgreich



Der Trekkie von Welt schreibt's auf eine DS9-Postkarte

In dieser Zeit enstand auch das *Star-Trek*-Merchandising: *Star Trek* wurde zum Verkaufsschlager. Anstecker, Tassen, erste Modelle, Kleidung – das alles lieferte weitere Gründe, den Fans der Serie auch weiterhin Tür und Tor zu öffnen.

Neues Futter für die Fans

Nachdem sich mit *TNG* eine zweite Serie etablieren konnte, wuchs die Fangemeinde, zunächst zwar eher langsam, aber beständig. Nachdem *TNG* aber durch die vorher gelaufenen Kinofilme und durch ausgesucht gute Episoden überzeugen konnte, boomte die Szene plötzlich.

In allen Ländern, in denen *Star Trek* gezeigt wurde, sprang eine Art Funke über, und das, was einst Roddenberrys Traum war, wurde in einem beschränkten Rahmen Wirklichkeit.

Letztlich fehlte den Fans im Grunde nur noch ein befreundetes Sternenvolk aus den Tiefen des Alls. Da das nicht zur Verfügung stand, gab's ein Trostpflaster, und der erste Space-Shuttle der NASA wurde auf den Namen "Enterprise" getauft. Womit sich wieder ein kleiner Kreis schließt...

Sieht man sich die *Star-Trek*-Seite heute an, so dürften selbst Außenstehende überwältigt sein. Keine andere Serie hat es bisher geschafft, das Image von *Star Trek* zu übertrumpfen, auch wenn neue Renner wie die *X-Files* (dt.: *Akte X*) oder *Babylon 5* langsam nachziehen. Die Cons, die Veranstaltungen, locken heute immer noch Zehntausende von Fans in die Austragungsstätten, und die Stars aller *Star-Trek*-Serien geben sich dort nach

Wie weiland die beliebten Autobildchen werden nun Picard und seine Gefährten getauscht



wie vor die Klinke in die Hand. Ein Überblick über das bestehende Angebot an *Star-Trek*-Material zeigt, was den Fans der Serie geboten wird. Da wären erstens die Modelle, die im Laufe der Jahre an Qualität gewonnen haben und sogar in Exklusivausführungen mit Beleuchtung und Sound-Ausgabe existieren. Neben allen Enterprise-Schiffen gibt es noch den "Romulan WarBird", den klingonischen "Bird of Prey", die "Excelsior", die im Film *The Search for Spock* durch Scottys Mithilfe so kläglich versagte und im Film *The Undiscovered Country* von Captain Sulu befehligt wurde. Verschiedene Shuttles, darunter die



"Runabouts" von DS9 sowie die Station selbst, sind ebenfalls erhältlich. Demnächst erscheint auch ein Modell der Voyager.

Wer sich so richtig als Star-Fleet-Offizier fühlt, kann zwischen wissenschaftlicher, technischer, oder militärischer Schiffsbekleidung aller Epochen wählen. Den dazugehörenden Communicator in der Ausführung als Handgerät bei *TOS* oder als Clip bei *TNG*, *DS9* und *Generations* gibt's dazu. Bettwäsche, T-Shirts, Aufnäher, Tassen, Poster, lebensgroße Pappfiguren der Besatzungsmitglieder, sogar einen

Star Trek im Internet

Durch das Internet und das World Wide Web sind die Entfernungen zwischen den Fans in der Welt geschrumpft. Hier sind ein paar Web-Sites für Surfer (immer schön an die neuen Gebühren denken!). Es sind beileibe nicht alle, deshalb sollten Web-Benutzer sich mal über die Suchfunktionen nach mehr umschauen:

http://www.airmail.net/~brk/startrek	(Ben's StarTrek Page)
http://www.cosy.sbg.ac.at/rec/startrek/star_trek_resources.html	(ST im Internet)
http://www.inlink.com/~asimov/	(Asimovs ST-Seiten)
http://www.cen.uiuc.edu/~sn-ali/StarTrek.html	(Ultimate ST-Pages)

Das Star-Trek-Brettspiel von MB: Durchkreuzt die fiesen Pläne der Klingonen!

funktionierenden Tricorder – wer da als Fan nicht zugreift, ist kein Fan. Natürlich kostet die Sache auch Geld und das nicht zu knapp. Ein paar Hunderter für eine handgenähte Uniform inklusive Stiefel und Rangabzeichen sind dabei üblich.



Ein Ausflug in die Phantasie

Viele Fans gehen auf Veranstaltungen sogar so weit, sich wie ihre Lieblinge zu schminken. Auf diesen



Ein Computerspiel im Premiumpack ist "A Final Unity" von Spektrum Holobyte

Veranstaltungen, zum Beispiel den sogenannten "Trek-Dinnern", trifft man eher Außerirdische als durch die intensive Suche auf dem Berg Palo Alto in Peru. Da laufen Klingonen herum, die sich in ihrer Sprache unterhalten (Lernmaterial für Klingonisch gibt es in gutsortierten Buchläden), Romulaner, Cardassianer, Dutzende von Datas, Picards, Trois und Worfs. Wer jetzt grinsend den Kopf schüttelt, dem sei gesagt, daß diese Wesen mit die friedlichsten sind, denen man im Universum begegnen kann. Kann man dies auch unbedenklich von politischen Veranstaltungen sagen?

Im Medienbereich ist *Star Trek* ebenfalls mehr als präsent. Die Serien sind auf Video erhältlich, meist zu mehreren Teilen auf einer Kassette zusammengepackt. Die Filme gibt es einzeln oder komplett, zuletzt in einer von SAT 1 herausgegebenen Edition inklusive eines Specials zu 25 Jahren *Star Trek* (das auch schon wieder fünf Jahre her ist), eines Posters und mehrerer Sternenkarten. Wer der deutschen Synchronisation überdrüssig ist (die sich schon durch viele "Klopper" in Fan-Kreisen unbeliebt gemacht hat), der kann sich die Videos auch im Original holen. Selbst in Großmärkten mit Video-Abteilung sind *Star-Trek*-Filme und -Folgen en masse verfügbar.

Games, Videos und Bücher

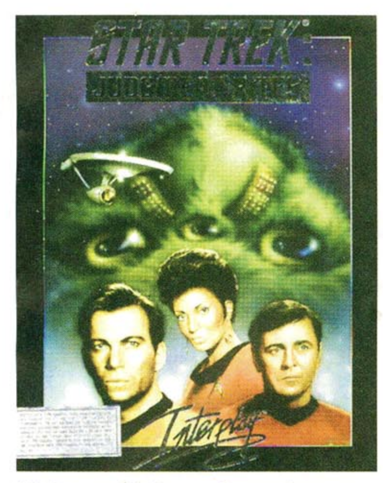
Was dem Seher recht ist, kann dem Leser nur billig sein. Romane zur Serie, Sachbücher, Enzyklopädien, Lexika, Bildbände – Leserherz, was willst du mehr? Im Anhang befinden sich Hinweise auf einige der bekanntesten Publikationen.

Im Spielebereich machte *Star Trek* auch von sich reden, vor allem bei Computerspielen. Nach ersten Versuchen auf 8-Bit-Atari, Amiga und C64 in Public Domain und Shareware (*Trek-Trivia* war zum Beispiel eine Art Quiz), kamen mit *Star Trek – 25th Anniversary* und *Star Trek – Jugdement Rites* von Interplay zwei Adventures auf den Markt, die sich mit der ersten Mannschaft unter Captain Kirk beschäftigten. Den richtigen Renner brachte Spectrum Holobyte dann mit *Star Trek - A Final Unity* auf den Markt, in dem nicht nur das Thema "The Next Generation" vorkam, sondern in dem auch die Charaktere durch exzellente Grafiken und die Originalstimmen der Schauspieler absolutes *ST*-Feeling brachten. Fans sprechen bei "A Final Unity" von der "inoffiziellen" 179. Folge.

Aber auch im Brettspielbereich tat sich etwas. Anbieter Milton-Bradley (MB) brachte mit *Eine klingonische Herausforderung* ein interaktives *TNG*-Spiel heraus, das auf einem Video basiert. Ort der Handlung ist die NCC 1701-D. Bis auf sechs sind alle Besatzungsmitglieder von Bord, da die Enterprise

Quellenangaben für alle Star-Trek-Artikel

- Ralph Sander, Das Star Trek Universum, Band 1-3, Heyne-Verlag;
- Ralph Sander, Die Star Trek Biographien, Weltbild-Verlag;
- Uwe Anton/Ronald M. Hahn, Star Trek Enzyklopädie, Heyne-Verlag;
- Larry Nemecek, The Star Trek Companion, Pocket Books (New York);
- Rick Sternbach/Michael Okuda, Star Trek – The Next Generation, Technical Manual U.S.S. Enterprise NCC 1701-D, Pocket Books (New York).



Nicht nur für Fans – Interplays erstes Star-Trek-Spiel "Judgement Rites"

in die Werft muß. Die Verbleibenden sind die (1–6) Spieler.

Plötzlich passiert das Unglaubliche, die Enterprise wird von einem feindlichen Klingonen entführt, der durch die Vernichtung des Schiffes das alte Imperium wiederbeleben will. Doch der Hohe Rat Klingons weiß, daß der Entführer gefährlich ist und will ihn über dem Heimatplaneten angreifen und das Schiff vernichten. Die Spieler haben 59 Minuten Zeit, um das Schiff anzuhalten und den Verräter zu überwältigen. Schaffen Sie es nicht, wird die Enterprise in der 60. Minute explodieren. Das Video bildet dabei die Zeitgrundlage, die Enterprise das Spielfeld. Die Spieler sitzen an verschiedenen Positionen im Schiff fest und müssen sich in die Zentrale durchschlagen. Welcher Spieler wo sitzt, ist reiner Zufall. Der Klingone "steuert" über das Video Störaktionen, die die Spieler behindern sollen. Das Spiel ist so gut gemacht, daß selbst nach mehreren Partien hintereinander keine Langeweile aufkommt.

Wer übrigens im Computerbereich eine ausgesucht gute Bibliothek sucht, der sollte sich das im Sharewarebereich beheimatete Programm *UFP-Info* für DOS mal genauer ansehen. Der Autor hat viel Zeit in das Projekt gesteckt, das im Aussehen dem Computer von *TNG* ähnelt.

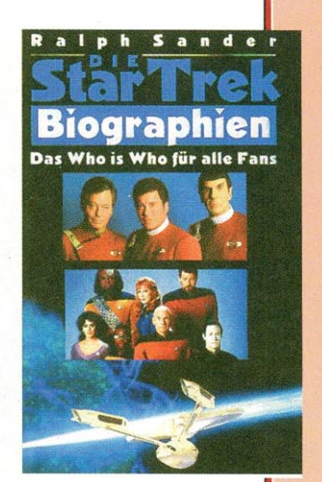
Apropos Computer: Wer als "Trekker" im Zeitalter des Information-Datahighway noch nicht vor lauter World-Wide-Web- und HTTP-Eingabeorgien den Überblick verloren hat, der findet nicht nur im WWW, sondern auch in den Newsgroups und Brettern der internationalen und deutschen Netze (FIDO, Usenet, Z-Netz) Gleichgesinnte, die sich nur über das eine Thema unterhalten. Da werden die Folgen aller Serien diskutiert oder Romane und Sachbücher besprochen, und da wird spekuliert, zum Beispiel, was nach Voyager als nächstes kommen wird. Die amerikanischen Newsgroups im Internet sind ein nie versiegender Quell an Gerüchten und Informationen, im Augenblick vor allem über den anstehenden achten Kinofilm mit der Next-Generation-Crew, in dem die wieder aufgetauchten Borg einen Hauptbestandteil bilden sollen.

Das Phänomen *Star Trek* ist eines der unbeschreiblichsten. Eine Fernsehserie, die 30 Jahre lang das Leben zahlreicher Menschen in verschiedenster Form positiv beeinflußt hat, die in ihrer Weltanschauung weitaus liberaler ist als so manche politische Partei und die Millionen von Zuschauern in vielen Ländern der Erde begeistert, kann nicht nur eine Weltraumseifenoper sein, als die manche Kritiker sie hinstellen wollen. Es kann sein, daß *Star Trek* deshalb immer noch etwas stiefmütterlich behandelt wird und daher nicht gerade auf den besten Sendeplätzen zu finden ist.

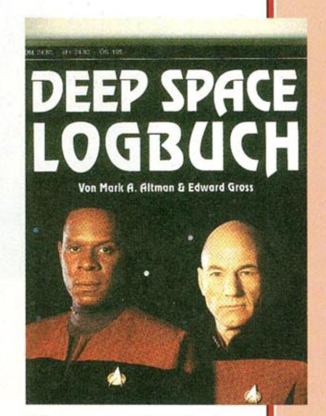
Trotzdem muß SAT 1 als austragendem Sender ein Lob ausgesprochen werden, denn er macht es möglich, daß *ST* in Deutschland überhaupt zu sehen ist. Vielleicht ändert sich das ja in naher Zukunft, immerhin soll *Voyager* zur Abendzeit (und damit auf besserem Sendeplatz) laufen.

Wie dem auch sei, *Star Trek* ist zu wünschen, daß es noch viele Jahre lang erfolgreiche Fortsetzungen gibt und daß der Grundgedanke Roddenberrys nie verlorengeht. Und vielleicht wird *Star Trek* ja irgendwann tatsächlich dort gezeigt, "... wo noch nie ein Mensch gewesen ist ..." ❑

Jürgen Borngießer



Ein Muß für jeden echten Trekkie: die gesammelten Biographien aller Haupt- und Nebendarsteller der Serie



Hintergrundmaterial satt: Die "Captain's-Logbücher" aus dem Heel-Verlag stecken voller Informationen

Weitere empfehlenswerte Literatur

Phil Farrand, The Nitpicker's Guide for Star Trek Classic; The Nitpicker's Guide for Next Generation Trekkers (deutsche Titel: Cap'n Beckmessers Führer ...)
Farrands Bücher sind Zusammenfassungen der Folgen, in denen Fehler oder Irrtümer, aber auch Patzer akribisch beschrieben werden. Hört sich ernst an, ist aber teilweise absolut komisch. Die Bücher sind als Paperbacks aus dem Heyne-Verlag erhältlich.

J. M. Dillard (Vorwort von William Shatner), Star Trek – Wo bisher noch niemand gewesen ist – Eine Chronik in Bildern, ISBN 3-453-09071-3, Heyne-Verlag
Ein wunderschöner Bildband mit Fotografien aus der Serie und von den Dreharbeiten, verbunden durch Erlebnisse und Stories rund um die Serien. Es befinden sich teilweise noch nirgendwo veröffentlichte Bilder im Buch.

Edward Gross/Mark A. Altman, Captain's Logbuch, Heel-Verlag Schweiz, ISBN 3-89365-376-7
Ein Episodenführer durch die Staffeln 1–5 von *Star Trek – The Next Generation* mit vielen Hintergrundinfos.

Mark A. Altman, Captain's Logbuch II, Heel-Verlag Schweiz, ISBN 3-89365-417-8
Zweiter Teil des Episodenführers mit den Staffeln 6 und 7 von TNG.

Mark A. Altman/Edward Gross, Deep Space Logbuch, Heel-Verlag Schweiz, ISBN 3-89365-338-4
Episodenführer durch *Star Trek – Deep Space Nine* bis Episode 19.

Denise & Michael Okuda, Die offizielle Star-Trek-Chronologie, Heel-Verlag, ISBN 3-89365-443-7
Ein chronologischer Ablauf des Star-Trek-Universums unter Einbindung der realen Zeit. Gibt interessante Einblicke in die Geschehnisse, vor allem über die Querverbindungen innerhalb der Serien.



E.T.s fiese Vettern

Daß der Weltraum nicht unbedingt ein besonders friedlicher Ort ist, machten uns diverse Autoren mit allerlei Raumschlachten klar. Doch in der Leere zwischen den Welten wartete noch größerer Schrecken auf die Menschen.

Die Alienkönigin – nur selten waren Außerirdische fieser

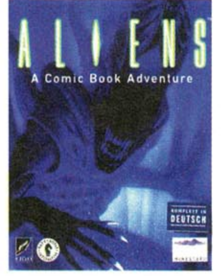


Außerirdische, sogar die Bösen unter ihnen, waren im Kino lange Zeit eine reine Lachnummer. Gummianzüge à la Godzilla und Mini-Knetmonster feierten fröhliche Urständ. Zwar hatte es in der langen Geschichte des Films schon den einen oder anderen wirklich bedrohlichen Extraterrestrier gegeben, doch das Gros war einfach unglaubwürdig. Ein Film änderte dies schlagartig: **Alien!**

Es war um 1975 herum, als die Welt noch im Star-Wars-Fieber steckte und Filmproduzenten in SF-Streifen das schnelle Geld sahen. Drehbuchautor Dan O'Bannon war gerade von einem gescheiterten Filmprojekt (ein erster Versuch, *Dune* zu verfilmen) aus Paris zurückgekehrt. Fast gänzlich mittellos schlüpfte er für eine Zeit bei seinem Freund und Kollegen Ronald Shusett unter. Umgehend stürzte sich O'Bannon wieder in die Arbeit, um seine schlechten Paris-Erfahrungen zu vergessen. Zusammen mit Shusett entwickelte er die Story um einen interstellaren Raumfrachter, der auf seinem Weg durchs Universum an einem höchst eigenartigen Planeten vorbeikommt.

Mit einigen Entwürfen, die sich die Autoren von dem bekannten Designer Ron Cobb anfertigen ließen, versuchte O'Bannon, sein Script an den Mann zu bringen. Tatsächlich mußte er nicht lange suchen, vielmehr rannten ihm die Angebote die Tür ein. Aber O'Bannon hatte zu viele Projekte sterben sehen, um gleich zu glauben, was hier passierte. Erst als ihm die Produktionsgesellschaft Brandywine ein konkretes Angebot machte, fingen die Arbeiten an dem Projekt tatsächlich an. Und als dann noch Regisseur Ridley Scott und die Designer H. R. Giger, Moebius und Chris Foss zum Team stießen, begann *Alien* Gestalt anzunehmen.

In diesem fremden Raumschiff nahm alles seinen Anfang



Selbst Computer sind schon verseucht – Cryos neues Game basiert auf der Alien-Comicserie von Dark Horse

Im Weltraum hört dich niemand schreien

Der interstellare Frachter Nostromo ist mit einer Ladung Erz von einer weit entfernten Minenkolonie unterwegs zur Erde. Während die Besatzung den Monate dauernden Flug in ihren Tiefschlafkabinen verbringt, raffiniert der Frachter die Ladung vollautomatisch. Der Bordcomputer "Mutter" koordiniert und überwacht alle Vorgänge. Als die Besatzung dann aus dem Tiefschlaf geweckt wird, glauben zunächst alle, daß man die Außenbereiche des Solarsystems erreicht habe und am Ziel sei.

Doch schnell zeigt sich, daß die Nostromo noch nicht einmal die halbe Strecke hinter sich hat und sich in einem unerforschten Sektor des Weltraums befindet. "Mutter" hat während des Flugs ein unbekanntes Funksignal aufgefangen und, einer Direktive der Company folgend, den Kurs des Schiffes zum Ursprungsort des Signals umprogrammiert.

Eher widerstrebend, da man diesen Extraausflug nicht gesondert bezahlt bekommt, macht sich die Crew an die Erkundung des Planeten. Der Ausgangsort des Signals wird lokalisiert, und Vorbereitungen zur Landung werden getroffen. Zwischenzeitlich versucht "Mutter", die Bedeutung des Signals zu entschlüsseln.

Die Landung auf der stürmischen Welt ist nicht unproblematisch. Auch der Weg des dreiköpfigen Erkundungsteams, das sich vom Landeplatz zum Ausgangsort des Signals vorkämpfen muß, ist kein Zuckerschlecken. Wie sich herausstellt, ist ein havariertes außerirdisches Raumschiff der Ursprung des Signals. Bis auf ein versteinertes Besatzungsmitglied scheint das Schiff leer zu sein.

Eines der Teammitglieder seilt sich durch ein scheinbar verätztes Loch im Boden ab und gelangt so in eine ausgedehnte Höhle unter dem Schiff. Dort befinden sich eigenartige eiförmige Objekte, die bei näherer Untersuchung lebendig zu sein scheinen. Plötzlich öffnet sich eines der Eier, ein seltsames Wesen springt heraus, ätzt sich durch den Helm des Besatzungsmitgliedes und saugt sich auf dessen Gesicht fest.

Zurück in der Nostromo zeigt sich bei der Untersuchung, daß der Parasit den Mann durchaus nicht getötet hat, sondern ihn sogar mit Sauerstoff versorgt und so am Leben erhält. Ein Versuch, das Wesen operativ zu entfernen, scheitert, denn der Parasit hat eine hochaktive Säure als Blut. Aber schon wenige Stunden später fällt das Wesen von alleine ab und läßt seinen Wirt gesund und munter zurück.

Die Erkundung des fremden Schiffes hat keine weiteren Informationen gebracht. Die Reparatur der Nostromo ist beendet, also startet man und bereitet sich auf den weiteren Heimflug vor. Kurz bevor sich die Besatzung wieder in Tiefschlaf begeben will, wird noch ein gemeinsames Abendessen anberaumt, bei dem Schreckliches passiert: Das ehemalige Parasitenopfer wird von schweren Krämpfen heimgesucht und stürzt über den Eßtisch. Aus der Brust des Unglücklichen bricht ein wurmartiges Wesen mit messerscharfen Zähnen hervor und verschwindet blitzschnell. Innerhalb weniger Stunden wächst das Wesen um ein Vielfaches und erweist sich als ein fleischgewordener Alptraum, der beginnt, die Mannschaft Stück für Stück zu dezimieren ...

Die Karriere einer Kreatur

Der eigentliche Star des Films ist das Alien, und das, obwohl bei Beginn der Dreharbeiten noch nicht einmal feststand, wie es letztendlich aussehen sollte. Regisseur Scott wußte nur eines mit Sicherheit: Es sollte kein Stuntman im Gummikostüm sein!

Während Dan O'Bannon in Paris an dem gescheiterten Dune-Projekt arbeitete, hatte er auch den Schweizer Künstler Hans Rudi Giger kennengelernt. Tatsächlich war es eines von Gigers Bildern, das O'Bannon zu seinem Drehbuch inspiriert hatte. Als am Set der Monstermangel langsam bedrohlich zu werden begann, nahm O'Bannon das Buch mit dem betreffenden Bild, zeigte es Ridley Scott und fragte, was er davon hielte. Scott war sofort begeistert.



Das Biest kommt durch die kleinsten Lücken – auch im dritten Teil ist niemand vor dem Alien sicher

Giger wurde in die Londoner Shepperton Studios eingeladen und mit der Gestaltung des Aliens, der Oberfläche des Planeten und des fremden Schiffes betraut. Mit Feuereifer ging der Schweizer, der nie zuvor an einem Film mitgearbeitet hatte, an die Arbeit und verlangte zunächst: Bringt mir Knochen!

Gigers Begeisterung hielt an und mit dem Streß am Set mit. Es gelang ihm, das bis dahin spektakulärste Filmmonster zu gestalten und zum Leben zu erwecken. Die Mühen haben sich gelohnt, und Giger wurde mit einem Oscar für sein Design ausgezeichnet. Tatsächlich wurde seine Kreatur so populär, daß sie inzwischen wohl als das am häufigsten abgekupferte Filmmonster in die Geschichte einging.

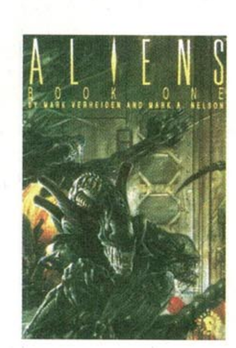
Das Biest und die Folgen

Alien wurde für alle Beteiligten zu einem Erfolg, dem natürlich Fortsetzungen folgten. Unter dem Titel *Aliens – Die Rückkehr* drehte James Cameron 1985 eine Fortsetzung. Alien II schaffte, was nur wenigen zweiten Teilen vergönnt ist: Es erreichte die Qualität des Originals, ja, einige Kritiker stuften den Film höher ein als Teil 1. Die Handlung des Films setzt 57 Jahre nach dem Ende von *Alien* ein. Die Rettungskapsel, in der Ripley die Vernichtung der Nostromo überlebt hat, wird gefunden. Ripleys Bericht und ihre Warnungen stoßen auf taube Ohren.

Wie sich herausstellt, ist der Planet, auf dem die Nostromo das Alien "aufsammelte", zwischenzeitlich besiedelt worden, ohne daß eine Spur der von Ripley beschriebenen Kreaturen gefunden worden wäre. Erst als die Funkverbindung mit Acheron – so wurde der Planet getauft – abreißt, wird Ripley gebeten, in beratender Funktion ein Korps von bis an die Zähne bewaffneten Marines zu begleiten.



Die Opfer bleiben chancenlos – das Alien schlägt ohne Gnade zu

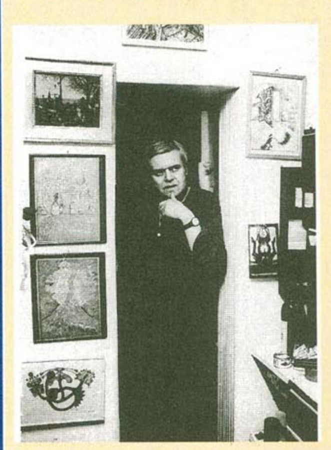


Auch die Welt der Comics hat die Brut schon erobert

Zunächst nehmen die Soldaten den Einsatz auf die leichte Schulter, doch schon kurz nach dem Eintreffen auf Acheron kämpfen die Marines ums nackte Leben. Alle Siedler sind verschwunden, und die Station wimmelt von Aliens.

Wie das Original wurde auch *Aliens – Die Rückkehr* ein überragender Erfolg in den Kinos. Wenig später klopfte der amerikanische Comic-Verlag Dark Horse bei der Twentieth Century Fox an und bemühte sich um die Rechte für einen Alien-Comic. Man war sich schnell einig, und Dark Horse brachte eine vierbändige Miniserie heraus, die zu einem überwältigendem Erfolg wurde. Natürlich folgten weitere Alien-Comics. Insbesondere eine Serie, in der Aliens auf die nicht minder gefährlichen Predato-

Ein Interview mit H. R. Giger



H. R. Giger – der Meister höchstselbst (Foto von J. Murdoch)

Herr Giger, was beeinflußt Ihre Arbeiten?
Angst, ich baue damit meine Ängste ab, versuche, mich an schreckliche Vorstellungen zu gewöhnen, die mich bis in meine Träume verfolgen.

Eindrücke nur aus Ihrer Vergangenheit, oder spielt auch die Gegenwart eine Rolle?
Es sind vor allem Kindheitseindrücke, wie gequälte Tiere oder Schlachtungen beim Bauern. Aber auch die Überbevölkerung macht mir Angst. Diese Ängste baue ich durch meine Arbeiten ab. Ein anderes Problem sind dabei die Auftragsarbeiten. Da muß ich mich oft mit Themen beschäftigen, die ich selbst nie in Angriff genommen hätte. Trotzdem gewinne ich daraus eine Menge Einsichten, die mir bei meiner Angstbewältigung helfen. Und schöne Eindrücke arbeite ich natürlich auch mit ein.

Ist Okkultismus nur Bestandteil Ihres Werkes oder spielt er auch eine Rolle in Ihrem Leben?
Durch den Tod einer Freundin habe ich mich intensiv mit Okkultismus beschäftigt, auch mit Freunden eine Zeremonie für sie abgehalten, ihr ein Zimmer geweiht. Als das jedoch an die Öffentlichkeit drang, wurde ich von vielen Leuten belästigt, die mich in irgendwelche obskuren Dinge verwickeln wollten. Derartige Erfahrungen machen sehr nachdenklich. Inzwischen ist es so, daß ich mich zwar dafür interessiere, mehr aber auch nicht.

Ihr eigenes Haus, von Ihnen gestaltete Bars in Chur und Tokio – wird man noch mehr von Giger als Innenarchitekt hören?
Wahrscheinlich ja. Mein Traum ist, ein Museum komplett auszustatten, damit eine Ausstellung zu machen. Oder Möbel zu designen, die wie eine Felslandschaft am Meer wirken, ganz natürlich, ohne jegliche Symmetrie.

Was halten Sie eigentlich von Computern?
Ich habe keine Zeit, mich damit zu beschäftigen, ich habe einfach zuviel zu tun. Ich denke aber, daß ich mich in Zukunft auch damit mal beschäftigen werde.

"Alien", "Poltergeist 2": Haben Sie eigene Filmpläne?
Produzieren nicht, das ist zuviel Arbeit. Aber mitarbeiten, mit einbezogen werden, ein Veto-Recht haben, wenn mir etwas nicht gefällt, das wäre schön. Auch beim Schnitt würde ich gerne mitarbeiten, eben die kreative Energie einbringen.

Bei "Aliens – Die Rückkehr" haben Sie ja nicht mitgearbeitet, aber bei "Alien 3"...
Hören Sie mir auf mit "Aliens". Der Film ist einfach nur Action, überhaupt kein Tiefgang dahinter. Was dagegen "Alien 3" betrifft, so habe ich dafür wieder die Entwürfe für die Aliens gemacht. Was ich zuerst gemacht habe, wurde wohl aus Kostengründen abgelehnt, aber auch mit der "zweiten Garnitur" bin ich noch recht zufrieden. Leider wurde ich aber diesmal nicht in die Filmarbeiten selbst mit einbezogen, durfte nicht bei den Dreharbeiten zugegen sein. Vielleicht bin ich dem Regisseur zu kritisch. Auf jeden Fall ist das extrem frustrierend.

Mit H. R. Giger sprach Antje Hink

ren treffen, genießt fast schon legendären Ruf.

Es folgte ein dritter Teil fürs Kino, in dem sich Regisseur und Produzenten bemühten, zu den Wurzeln zurückzukehren. Die Handlung spielt auf einer Gefängniswelt, auf der Ripley und die Überlebenden aus Teil 2 notlanden. Nur Ripley überlebt die Landung und wird von den Inhaftierten gerettet. Doch schnell zeigt sich, daß auch ein Alien mit eingeschleppt wurde, das nun die Häftlige dezimiert.

Ausgedehnte Querelen um Drehbuch und Regisseur haben die Realisation des Streifens lange verzögert. Als der Film dann schließlich in die Kinos kam, war er "nur" gute Unterhaltung; an die Qualität der ersten beiden Teile konnte er nicht anknüpfen.

Aliens digital

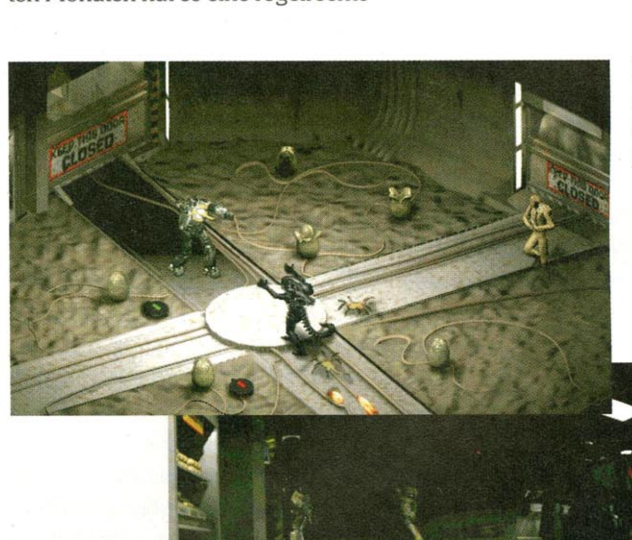
Drei Filme, Dutzende von Comics, diverse Bücher – kein Wunder, daß auch die Software-Industrie schnell auf das Thema aufmerksam wurde. Schon zu den ersten beiden Teilen des Films gab es die passenden Computerspiele. Da damals jedoch noch 8-Bit-Maschinen den Markt beherrschten, haben diese Games heutzutage bestenfalls nostalgischen Wert. Aber gerade in den letzten Monaten hat es eine regelrechte Alien-Renaissance im Bereich Computerspiele gegeben.

Basierend auf den Dark-Horse-Comics ist gerade ein Alien-Adventure bei Mindscape erschienen. In dem Spiel geht es um ein abgelegenes Labor, in dem verbotene Genversuche mit Alien-DNA stattfanden. Jetzt ist die Station verlassen, und der Spieler muß herausbekommen, was passiert ist. Programmiert wurde das Spiel von Cryo, einer französischen Softwareschmiede, die sich nicht erst mit *Dune* und *Lost Eden* einen guten Namen in der Branche gemacht hat.

Das nächste spektakuläre Spielereignis wird Acclaims *Alien Trilogy* werden, die zunächst für die Playstation und dann auch für den PC erscheinen soll. Das Spiel wird Motive aus allen drei Filmteilen verarbeiten und dem Spieler in seinen über 30 Levels jede Menge Spektakuläres bieten.

Damit ist die Geschichte der Aliens aber noch lange nicht zu Ende: Dark Horse sorgt kontinuierlich für Nachschub im Comic-Bereich, Pläne für einen weiteren Alien-Kinofilm gibt es ebenfalls schon, und damit dürften wohl auch weitere Alien-Softwareproduktionen einhergehen. Keine Frage, diese Biester sind Stars! ❑

Heiner Stiller



Die Plage erobert die Computerbildschirme

Die Alien-Bruthöhle aus Cryos neuem Alien-Adventure-Game

Super-Software-Zeitschriften

Jetzt GRATIS testen!









DOS TREND Magazin

Das **weltweit auflagenstärkste „Sharewaremagazin mit CD-ROM bzw. Heftdiskette!** Jede Ausgabe mit **198 Farbseiten** voll interessanter Programmvorstellungen, Programmiertips, News, Leserforum, Problemhilfen und vieles mehr. Erhältlich wahlweise **mit Heft-CD-ROM** (enthält alle im Heft vorgestellten ca. 250 - 350 Shareprogramme) **oder mit HD-Heftdiskette** (enthält ca. 8 - 14 ausgesuchten Programmhits).

Heftpreis: DM 14,80 (mit CD-ROM)
DM 9,80 (mit Diskette)

Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Mit jeder Ausgabe enthalten Sie einen **bekannten, erstklassigen Spielehit** jeweils in deutscher VGA-Vollversion (oftmals früher für **über DM 100,– im Handel** angeboten!), der als **komplettes kommerzielles Originalprogramm** auf **CD-ROM dem Heft beiliegt.** Im Heft wird die **komplette Anleitung** – und meist auch die **vollständige Spielelösung** – gleich mitgeliefert! Außerdem enthält die CD-ROM interessante Demo-Versionen aktuelle Topspiele.

Heftpreis nur DM 9,99

fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark – jetzt fast geschenkt!" Keine Shareware, sondern **kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme**, die vormals im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unfaßbar günstigen Preis – jeweils inkl. **Lizenz-Urkunde!** Eine komplette, bebilderte Anleitung befindet sich im Heft. Abhängig vom Original-Programmumfang liegt dem Heft eine **HD-Diskette oder CD-ROM** bei.

Heftpreis nur DM 9,99

Bestseller Games Gold

Wie in der Reihe „Bestseller Games" erhalten Sie auch hier einen **kommerziellen Original-Spielehit auf CD-ROM** inklusive kompletter **Anleitung** und Lösungshilfen. Diese **„GOLD"-Edition** enthält jeweils **besonders attraktive, aktuelle Topseller**, die erst kurz zuvor im Softwarehandel für ein Vielfaches des Heftpreises angeboten wurden und allen Spielefans bestens bekannt sind. Die Erstausgabe erscheint im Februar 1996.

Heftpreis nur DM 14,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS FÜR VIER MONATE!

Unser besonderes Angebot! In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL die Möglichkeit, jedes der hier abgebildeten PC-Magazine (inkl. Heftdiskette bzw. Heft-CD!) **im Probe-Abo kostenlos** kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils **aktuellsten Ausgaben** über einen **Zeitraum von 4 Monaten kostenfrei zugesandt!** (Erscheinungsweise: zweimonatlich) Füllen Sie einfach den **untenstehenden GRATIS-ABO-COUPON** aus – und überzeugen Sie sich dann völlig gratis vier Monate lang selbst von den Vorzügen dieser PC-Fachmagazine. Wenn Sie keinen weiteren Bezug über diesen Viermonatszeitraum hinaus wünschen, teilen Sie uns dies einfach kurz bis spätestens 2 Wochen nach Erhalt der 2. Heftlieferung formlos und ohne Angabe von Gründen schriftlich mit – und die Lieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres **Jahres-Abo** mit jeweils **6 Ausgaben pro Jahr** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf und bezahlen im Abo für jeweils 6 Ausgaben der **„DOS-TREND mit Diskette"**, **„Bestseller Games"** oder **„fast geschenkt"** nur jährlich DM 55,90 bzw. für die **„DOS-TREND mit CD-ROM"** jährlich DM 75,90 oder für die **„Bestseller Games GOLD"** jährlich DM 76,90. Die Versandkosten sind bereits mit inbegriffen! Diese Jahresabos verlängern sich um jeweils weitere 6 Ausgaben, wenn nicht spätestens zwei Monate vor deren Ablauf (vor der 5. Abolieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt. Die Bezahlung erfolgt per Bankeinzug. Dieses Probeabo-Angebot zum Kennenlernen gilt nur für Kunden, die **bisher noch nicht Abonnent** der betreffenden Zeitschrift(en) waren oder sind.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

- ☐ FG 001 **DESIGNWORKS** DM 9,99
- ☐ FG 002 **ORGANICE** PRIVAT 1.5 PLUS DM 9,99
- ☐ FG 003 **PRESS International** DM 9,99
- ☐ FG 004 **PACKRAT** DM 9,99
- ☐ FG 005 **VIRTUS Walkthrough** DM 9,99
- ☐ FG 006 **CLARIS WORKS** DM 9,99
- ☐ FG 007 **DBASE IV** DM 9,99
- ☐ FG 008 **MEDIA-MANIA 1.2** PRIVAT DM 9,99

BESTSELLER GAMES

- ☐ TBG 01 **INDIANA JONES 3** DM 9,99
- ☐ TBG 02 **MONKEY ISLAND 1** DM 9,99
- ☐ TBG 03 **MIGHT & MAGIC 3** DM 9,99
- ☐ TBG 04 **INDIANA JONES 4** DM 9,99
- ☐ TBG 05 **BATTLE ISLE** DM 9,99
- ☐ TBG 06 **MIGHT & MAGIC 4** DM 9,99
- ☐ TBG 07 **MONKEY ISLAND 2** DM 9,99

Bitte **Adress-Feld** ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nebenstehende Adresse senden. Für **Nachbestellungen** berechnen wir Porto + Verpackung: bei Bankeinzug DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abo(s) mit **jeweils zwei Lieferungen.** Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

- ☐ [204] **Probeabo DOS TREND mit Heftdiskette 3,5"** – **4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,60***

oder

- ☐ [210] **Probeabo DOS TREND mit CD-ROM** – **4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,60***
- ☐ [212] **Probeabo FAST GESCHENKT!** – **4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,98***
- ☐ [213] **Probeabo BESTSELLER GAMES** – **4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,98***
- ☐ [214] **Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD** – **4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,98***

***Summe der Einzelverkaufspreise**

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein reguläres Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben. Diese Abos verlängern sich dann jeweils um weitere 6 Ausgaben, wenn nicht 2 Monate vor Ablauf (vor der 5. Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre **Bankverbindung** angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: ____________

Bank ____________ Ort ____________

BLZ ____________ Kto. ____________

Lieferanschrift:

Name ____________

Vorname ____________

Straße ____________

Plz./Ort ____________

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) ____________

Datum ____________ Unterschrift ____________

Hiermit bestätige ich mit meiner **2. Unterschrift**, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum ____________ 2. Unterschrift ____________

Bitte ausschneiden und einsenden an: **PEARL Agency · Am Kalischacht 4 · D-79426 Buggingen**
Telefon: 07631/360-200 · Telefax: 07631/360-444



"Es war einmal in ferner Zukunft ..." – mit diesen Worten läutete George Lucas anno 1976 die Renaissance des Science-fiction-Films ein. Obwohl Hollywoods Filmproduzenten das Thema Science-fiction damals nur mit der Kneifzange anpackten, war es ihm gelungen, Geldgeber für das Projekt zu finden und so einen der erfolgreichsten Filme aller Zeiten zu schaffen, dem weitere folgen sollten ...

Star Wars

Möge die Macht mit euch sein

Für George Lucas, der an der Universität von Kalifornien Filmwissenschaften studiert hatte, war die Science-fiction, als er mit der Arbeit zu **Star Wars** begann, kein Neuland mehr. Schon auf der Universität drehte er den Kurzfilm *THX 2238 4EB*, der von einem totalitären Regime handelte, das seine Bürger durch Drogen ruhig und in einer übervölkerten Welt steril hielt. Später wurde aus diesem Kurzfilm eine richtige Kinoproduktion (produziert von der damals noch jungen Produktionsgesellschaft American Zoetrope unter Francis Ford Coppola), die unter dem Titel *THX 1138* in die Filmtheater gelangte.

Danach widmete sich Lucas *mit American Graffiti* erst einmal der Jugendkultur der 60er Jahre. Schon während der Dreharbeiten zu diesem Streifen hatte er die Idee zu *Star Wars*, die er dann in einem zwölfseitigen Exposé zusammenfaßte und der Twentieth Century Fox vorlegte. Obwohl Science-fiction damals ein Thema war, das Filmproduzenten nur mit größter Vorsicht angingen, gelang es ihm, die Studiobosse von seinem Konzept zu überzeugen, und er erhielt ein nicht unbeträchtliches Budget bewilligt. Für einen Science-fiction-Film war das Budget von zwölf Millionen Dollar sicherlich enorm, doch kostete schon damals eine durchschnittliche Hollywood-Produktion ca. 20 Millionen Dollar, was aus *Star Wars* einen "Low-Budget"-Film machte.

Solchermaßen ausgestattet begab sich Lucas auf die Suche nach passenden Schauspielern. Es gelang, Sir Alec Guinness und Peter Cushing, zwei große alte Männer des englischen Kinos, für das Projekt zu gewinnen. Ansonsten wurden im wesentlichen unbekannte Schauspieler verpflichtet, die noch am Anfang ihrer Karriere standen: Carrie Fisher, Mark Hamill und Harrison Ford, für den der Film zum Sprungbrett für seine Weltkarriere wurde. Neben diesen "Gesichts"-Rollen gab es eine ganze Reihe von "Körper"-Rollen zu besetzen, bei denen die Schauspieler wegen besonderer Körpereigenschaften ausgewählt wurden: David Prowse (Darth Vader) und Peter Mayhew (Chewbacca) wegen ihrer Größe, der zwergenwüchsige Kenny Baker (R2D2) und der besonders schlanke Anthony Daniels (C3PO).

Ohne es damals zu wissen, engagierte Lucas mit dem Special-Effects-Mann John Dykstra einen weiteren Mitarbeiter, ohne den *Star Wars* nie der Erfolg zuteil geworden wäre, der sich letztlich einstellte. Bis dahin waren Trickaufnahmen von durch den Weltraum fliegenden Raumschiffen eher lächerlich denn spektakulär. Fast immer schimmerten irgendwelche blauen Ränder vom Umkopieren um die Raumschiffmodelle, was die Sache wenig glaubwürdig machte. Dykstra war der erste, der versuchte, mit einer computergesteuerten Kamera die nötigen Kamerafahrten so präzise ablaufen zu lassen, daß die gefürchteten Ränder vermieden werden konnten. Der Versuch gelang, *Star Wars* wartete mit bis dahin nie dagewesenen Special Effects auf, und die Dykstraflex-Kamera ist bis heute in Hollywood in regem Gebrauch.

Neben den Schauspielern und dem Spezialeffekt-Team war es auch der "Look", der zum Erfolg von *Star Wars* beitrug. Bis dahin sahen Raumschiffe und Installationen in SF-Filmen immer so aus, als wären sie gerade in einer Fabrik vom Band gelaufen – klinisch sauber. George Lucas wollte jedoch Dekors und Raumschiffe, die so aussahen, als würden dort tatsächlich Menschen (und andere Wesen) leben. Raumschiffe sollten Schrammen, Dellen und Brandflecken haben, so als würden sie wirklich benutzt. In Ralph McQuarrie fand Lucas einen Designer, der es verstand, seinen Ideen Form zu verleihen und die utopischen Visionen so aussehen zu lassen, als seien sie mitten aus einem interstellaren Alltag herausgegriffen.

Wie wir heute wissen, lohnte sich der Aufwand, der Film spielte mehrere Hundert Millionen ein und katapultierte die Twentieth Century Fox schlagartig aus den roten Zahlen.

George Lucas' eigene Produktionsfirma Lucasfilms wurde zu einem wichtigen Faktor im Filmgeschäft, die von ihm gegründete Special-Effects-Agentur Industrial Light & Magic zur ersten Adresse für Trickaufnahmen. Zudem war mit *Star Wars* der Grundstein zu einem internationalen Phänomen gelegt, das es rein filmisch bis heute auf zwei Fortsetzungen sowie diverse Spin-Offs gebracht hat.

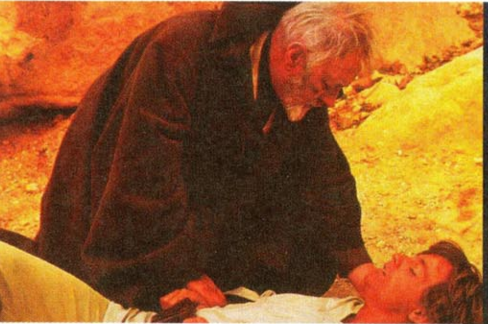
Und ein Ende ist noch immer nicht abzusehen: Zur Zeit wird bei Lucasfilm unter Ausschluß der Öffentlichkeit an weiteren Fortsetzungen der *Star-Wars*-Serie gearbeitet, die alles in den Schatten stellen sollen, was bisher auf einer Leinwand zu sehen war. ❑

Heiner Stiller

Die Star-Wars-Filme

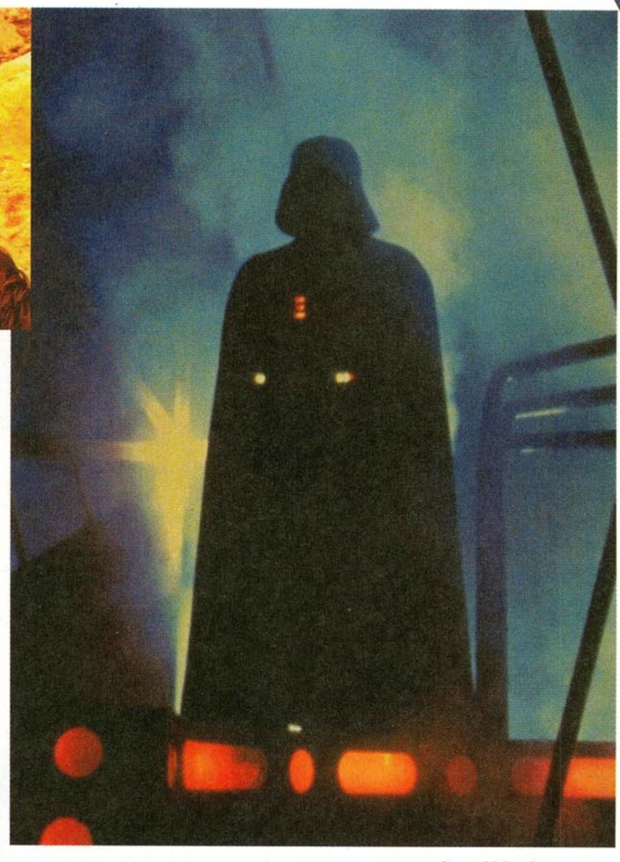


Die beiden Droiden R2 und C3PO, die Luke Skywalker durch alle seine Abenteuer begleiten



Obi Wan Kenobi, einer der letzten Jedi-Ritter

Auf der Eiswelt Hoth dienen sogenannte TaunTauns als Reittiere

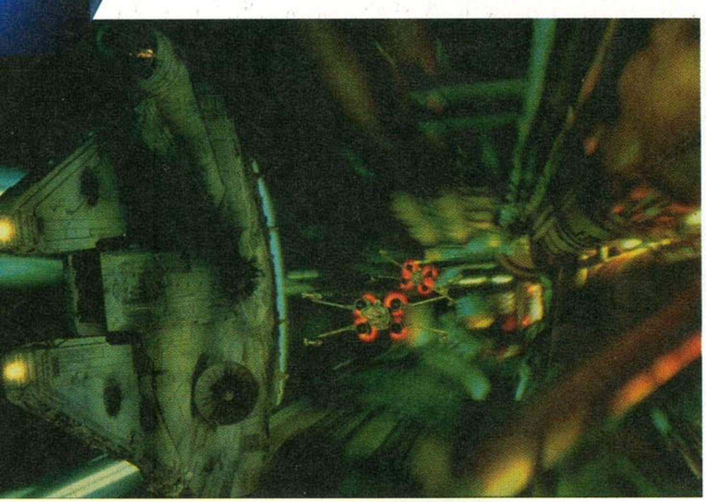


Lord Vader, der mächtige Gegenspieler der Rebellion

Es war einmal in ferner Zukunft ...

Die Geschichte des Imperiums und der Rebellion, die Erlebnisse von Luke Skywalker und Darth Vader, Obi Wan Kenobi, Han Solo, Prinzessin Leia, den Droiden, Lando Calrissian und vielen anderen Figuren des "Kriegs der Sterne" ist lang und verwickelt. Einen Überblick über die geschichtsträchtigen Ereignisse soll diese Zusammenfassung der wichtigsten Stationen der Geschichte vermitteln.

Auf dem Wüstenplaneten Tatooine, weit entfernt vom Zentrum der galaktischen Zivilisation gelegen, lebt Luke Skywalker, ein Waisenkind, bei Onkel und Tante. Das Leben auf der kargen Welt ist schwer, daher muß auch der junge Luke schon mit anpacken und kann nicht wie seine Freunde auf die Raumfahrtakademie. Während der langweilige Alltag auf Tatooine seinen Lauf nimmt, wird im Weltraum über dem Planeten ein alderaanisches Botschaftsschiff von einem imperialen Sternenzerstörer angegriffen und aufgebracht. Unter dem diplomatischen Deckmäntelchen ist das Schiff von Alderaan in geheimer Mission für die Rebellion unterwegs, die versucht, sich gegen das übermächtige Imperium zu behaupten. Spionen ist es gelungen, die Baupläne für die neueste Waffe des Imperiums zu stehlen, und der Auftrag des Schiffs bestand darin, diese Pläne der Rebellion in die Hände zu spielen. Als das Schiff von imperialen Sturmtruppen geentert wird, gelingt es Prinzessin Leia, einer Schlüsselfigur der Rebellion, die gestohlenen Pläne in den Androiden R2D2 einzuspeichern. Zusammen mit einem weiteren Roboter, C3PO, gelingt es R2D2, in einer Rettungskapsel das Schiff zu verlassen und auf Tatooine zu landen.



Lando Calrissian und Chewbacca müssen durch das Innere des neuen Todessterns fliegen, um ihn zu vernichten

Leider werden die beiden herrenlosen Androiden dort von zwergenhaften, kuttentragenden Schrotthändlern gefangen und verkauft. So gelangen die beiden in den Besitz von Luke Skywalkers Onkel, der sie als Arbeitsdroiden einsetzen möchte. Schon bald stellt sich allerdings heraus, daß mit den Droiden etwas nicht in Ordnung ist, und R2D2 versucht zu fliehen. Luke, der ihn wieder zurückholen muß, gerät dabei in die Gewalt aggressiver Wüstenbewohner und wird von dem zurückgezogen lebenden Ben Kenobi gerettet. Wie sich herausstellt, heißt der "alte Ben" eigentlich Obi Wan Kenobi und ist der letzte der Jedi-Ritter, die vom Imperium gejagt und vernichtet wurden. Auch gibt Obi Wan vor, Lukes angeblich verstorbenen Vater zu kennen, der so wie er ein Jedi war, und schenkt Luke dessen Lichtschwert.



Auf Jabbas Sandbarke kommt es zur großen Auseinandersetzung

Zwischenzeitlich haben die imperialen Sturmtruppen die Spur der Droiden aufgenommen und gelangen so zu Lukes Onkel. Auch der junge Skywalker erkennt schnell, daß die Spur der Droiden die imperialen Truppen zu seiner Familie führen würde. Doch er kommt zu spät! Onkel und Tante wurden getötet, und das Anwesen wurde vernichtet. Nun hält Luke nichts mehr auf Tatooine, und er folgt Obi Wan, um ein Jedi wie sein Vater zu werden.

Am Raumhafen von Moss Eisley treffen sie auf den Schmuggler Han Solo, der die beiden zusammen mit den Droiden für ein stattliches Honorar nach Alderaan bringen will. Aber schon der Start steht unter einem schlechten Stern, denn die Sturmtruppen haben Lukes Fährte bis zum Raumhafen verfolgt. Es gelingt der Truppe gerade eben noch zu starten und den über dem Planeten patrouillierenden Raumschiffen zu entkommen.

Inzwischen wurde die gefangene Prinzessin Leia auf den Todesstern, eine planetengroße Raumstation mit unglaublicher Feuerkraft, verschleppt und mit Verhör und Folter gezwungen, das Hauptquartier der Rebellion zu verraten. Trotzdem besteht der Kommandeur des Todessterns darauf, die Feuerkraft der neuen Station zu demonstrieren, und zwar am Planeten Alderaan, Prinzessin Leias Heimat und das Ziel von Obi Wan und Luke. Als diese in den Trümmern des Alderaan-Systems materialisieren, ist der Todesstern noch immer in der Nähe und "fängt" das Schiff mit einem Traktorstrahl ein.

An Bord der imperialen Raumstation kommt es zur Konfrontation zwischen Obi Wan und Darth Vader, einem seiner ehemaligen Schüler, der sich dem Bösen verschrieben hat. Es gelingt Luke und Han, Prinzessin Leia zu befreien, aber Obi Wan scheint im Zweikampf mit Vader zu unterliegen. Doch die Niederlage ist tatsächlich nur eine scheinbare, denn Obi Wan geht auf eine höhere Ebene der Existenz über und wird weiterhin im Geist von Luke präsent sein.

Die Flucht gelingt – allerdings mit einem kleinen Pferdefuß, denn das Imperium hat das Schiff mit einem Peilsender ausgestattet. Schon bald taucht der Todesstern über dem geheimen Hauptquartier der Rebellen auf. Es kommt zur entscheidenden Schlacht, bei der Luke mit Obi Wans spiritueller Unterstützung den Todesstern vernichten kann. Das geschwächte Imperium zieht sich zurück, die Rebellen können für einige Zeit aufatmen, doch der Kampf ist noch lange nicht vorbei.

Das Imperium schlägt zurück

Nach dem Kampf gegen den Todesstern zog sich die Rebellion auf die Eiswelt Hoth zurück, auf der eine große unterirdische Basis errichtet wurde. Das Imperium hat zwischenzeitlich die Spur der Rebellen verloren und bemüht sich mittels Scharen von Suchdroiden, den Anschluß wieder zu gewinnen. Die Rebellen wissen, daß ihnen das Imperium auf den Fersen ist, und bereiten sich bereits auf den neuen Exodus zu einem anderen Versteck vor. Während die ersten Suchsonden des Imperiums auf Hoth landen, bricht Luke auf, um zum Dagobar-System zu fliegen. Dort lebt der 800 Jahre alte Jedi-Großmeister Joda, bei dem Luke in die Lehre gehen möchte, um seine Ausbildung zum Jedi-Ritter zu beenden.

Kurz nachdem Luke aufgebrochen ist, beginnt der Großangriff des Imperiums auf den Stützpunkt und zwingt die Rebellen zu einem verfrühten Aufbruch. Auch Han Solo muß die Reparaturarbeiten an seinem Raumschiff abbrechen und zusammen mit Chewbacca und Prinzessin Leia fliehen. Wie sich zeigt, funktioniert der Hyperantrieb des Raumschiffs noch nicht. Han und Leia bleibt nur die Flucht in ein nahegelegenes Asteroidenfeld. Dort entbrennt zwischen den imperialen Jägern und den Rebellen ein Katz-und-Maus-Spiel, aus dem Han und Leia als Sieger hervorgehen. Dem vom Imperium beauftragten Kopfgeldjäger Bobba Fett gelingt es jedoch, sich an die Fersen von Han und Co. zu heften. Deren weitere Flucht führt sie auf den Planeten Bespin, wo Lando Calrissian, ein Freund von Han Solo, eine Gasmine betreibt.

Während der aufregenden Flucht von Han und Prinzessin Leia wird Luke von dem Jedi-Großmeister Joda unterwiesen. Während seiner Übungen hat der junge Skywalker eine Vision, in der er seine Freunde in einer Stadt in den Wolken leiden sieht. Entgegen Jodas Rat bricht er auf, um zu helfen.

Auf Bespin sind Han und Leia zwischenzeitlich von den Häschern des

Imperiums gefangengenommen worden. Und als Luke eintrifft, wird er schon von Darth Vader und dessen imperialen Sturmtruppen erwartet. Vader hat für Luke eine Falle eingerichtet, in der er den jungen Jedi in Karbonit einfrieren will, um ihn dann zum Imperator transportieren zu können. Die Anlage wird zunächst an Han Solo ausprobiert. Der eingefrorene Solo wird dann dem Kopfgeldjäger Bobba Fett übergeben, der ihn bei Jabba dem Hutten abliefern will, um das Preisgeld, das auf Solos Kopf ausgeschrieben wurde, zu kassieren.

Das Zusammentreffen von Vader und Luke nimmt einen anderen Verlauf, als von Darth Vader geplant. Luke entkommt der Falle. Im folgenden Zweikampf eröffnet Vader ihm jedoch, daß er eigentlich Anaken Skywalker ist, Lukes Vater. Der geschockte Luke verliert im weiteren Kampf seine rechte Hand, trotzdem gelingt ihm die Flucht.

Die Rückkehr der Jedi-Ritter

Seit den Ereignissen des zweiten Teils hat Luke Skywalker seine Ausbildung zum Jedi beendet. Der eingefrorene Han Solo wurde von Bobba Fett bei Jabba dem Hutten abgeliefert und ziert nun in dessen Burg auf der Wüstenwelt Tatooine den Rittersaal.

Luke, Leia, Chewbacca und Lando Calrissian versuchen, Han zu befreien. Leider schlagen die ersten Versuche fehl. Erst als Luke selbst dem Verbrecher Jabba die Stirn bietet und in dessen Burg eindringt, gelingt es, Han Solo zu befreien.

Schon wenig später sehen sich die Freunde einer neuen Bedrohung gegenüber: Der Imperator hat einen neuen Todesstern in Auftrag gegeben, der gerade im Orbit des Waldmondes Endor gebaut wird. Die Rebellen stellen sich darauf ein, einen Großangriff auf den neuen Todesstern zu starten. Um jedoch überhaupt erst durch die schützenden Energieschilde zu kommen, müssen die Kraftwerke auf der Oberfläche von Endor zerstört werden. Diese Aufgabe wird von Han, Luke und Leia übernommen, während Lando



Han Solo muß aus den Klauen des Monstermolchs Jabba befreit weden

Calrissian den Angriff der fliegenden Einheiten überwachen soll.

Auf der Oberfläche von Endor machen die Helden die Bekanntschaft der Ewoks. Diese Rasse bepelzter Waldbewohner schlägt sich auf die Seite der Rebellen und unterstützt sie bei ihrem Angriff auf das Kraftwerk. Obwohl der Angriff gelingt, wenden sich die Dinge nicht zum Guten. Wie sich zeigt, hat das Imperium den Rebellen eine geschickte Falle gestellt: Der angeblich im Bau befindliche Todesstern ist voll einsatzbereit, und im Ortungsschatten hinter einem nahegelegenen Mond lauern starke Verbände der imperialen Raumflotte.

Auf der Oberfläche von Endor fühlt Luke die Präsenz seines Vaters Darth Vader. Um dessen Pläne auszuspähen und möglicherweise zu vereiteln, läßt er sich kampflos gefangennehmen. Vader bringt Luke auf den Todesstern, auf dem der Imperator schon auf Skywalker wartet. Er will den jungen Jedi auf die "Dunkle Seite der Macht" ziehen, damit er eine dem Bösen ergebene Kreatur wird wie schon sein Vater vor ihm. In einer diabolischen Inszenierung zeigt der Imperator, wie sich die Klammern der Falle immer enger um die Einheiten der Rebellen schließen. Er schafft es, Luke von der drohenden Niederlage zu überzeugen und so dessen Haß anzuheizen.

Als der junge Jedi im Zorn versucht, den Imperator mit seinem Lichtschwert niederzustrecken, entbrennt ein Zweikampf mit Darth Vader, der als Leibwächter des bösen Herrschers fungiert. Lukes unbändiger Haß bricht sich Bahn, steigert seine Kräfte, und es gelingt ihm, Vader zu besiegen. Gerade als er zum Todesstoß ausholen will, erkennt Luke sich selbst in dem hilflos am Boden Liegenden. Er sieht, wie nahe er der "Dunklen Seite" schon gekommen ist, und es gelingt ihm, seine Wut zu bezähmen und so die böse Tat zu vermeiden. Er senkt die Waffen und ergibt sich. Der um seinen Triumph betrogene Imperator versucht daraufhin, Luke mit seinen Mächten zu töten. Da zeigt sich, daß das Gute in Anaken Skywalker noch nicht ganz erstorben ist. Lukes Vater ergreift den Imperator und schleudert ihn in einen Abgrund.

In der Zwischenzeit haben die Rebellen in ihrem verzweifelten Kampf geschafft, was der Imperator nicht für möglich gehalten hatte: Sie haben sich aus der Umklammerung der Falle befreit und befinden sich auf direktem Gefechtsanflug auf den zentralen Reaktorkern des Todessterns. Der Angriff hat Erfolg, der Todesstern explodiert, und die Macht des Imperiums ist bis auf weiteres gebrochen.

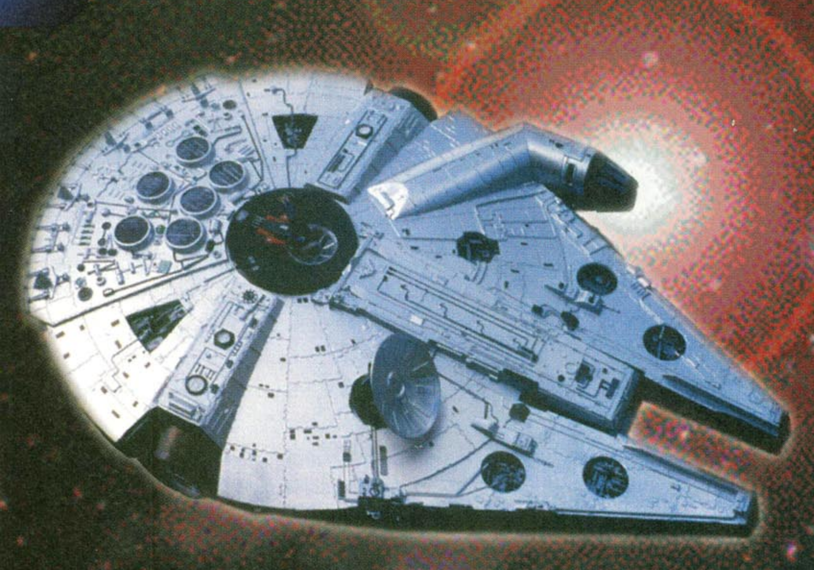
Heiner Stiller



Nach der Niederlage auf Hoth müssen Han und Prinzessin Leia durch ein Asteroidenfeld fliehen

Der letzte Kampf – Vater und Sohn treffen aufeinander





Der "Krieg der Sterne" am PC

Macht -S

George Lucas' Weltraumepos "Star Wars" brach nicht nur im Kino und auf Video alle Rekorde, sondern begeistert seit über einem Jahrzehnt auch die Computer- und Videospieler in aller Welt. Wir haben uns für Euch mal umgesehen, wie Ihr Euch mit Luke Skywalker und Han Solo gepflegt die Zeit am Rechner vertreiben könnt

piele

George Lucas hat einfach ein goldenes Händchen. Obwohl mittlerweile schon über ein Jahrzehnt alt, gehört seine legendäre Trilogie vom "Krieg der Sterne" auch heute noch zu den ganz großen Abräumern unter Science-fiction- und Fantasy-Fans. Unzählige Fanclubs auf der ganzen Welt beschäftigen sich noch heute mit Luke Skywalker, Han Solo und Prinzessin Leia, diskutieren eifrig über die genauen historischen Zusammenhänge und die zeitliche Abfolge der zahlreichen, vor allem in Buchform erschienenen Geschichten. Doch George Lucas hat nicht nur als Vater von "Star Wars" seinen festen Platz in der Geschichte eingenommen. Seine Firma I.L.M. (Industrial Light & Magic) ist Garant für State-of-the-Art-Filmtricks und verhalf unter anderem Filmen wie "Star Trek", "Poltergeist" oder "Casper, der kleine Geist" zu ihren spektakulären optischen Effekten. Und die Liste ließe sich noch um einiges weiterführen.

Phantastische Filmspiele statt Lizenzluschen

Auch bei Computerspielern in aller Welt genießt George Lucas einen guten Ruf. Den Grundstein dazu legte er schon sehr früh: 1982 gründete er "LucasArts", seine eigene Firma für Unterhaltungssoftware. Auch damit schwimmt der clevere Geschäftsmann mittlerweile ganz oben. Das US-Branchenmagazin "PC Data" bescheinigte LucasArts kürzlich, der nach Umsätzen erfolgreichste Spielprogrammierer des ersten Halbjahrs '95 zu sein.

Wen wundert's, LucasArts hat nicht nur exklusiv die Lizenzen für Spiele zu allen Lucas-Filmen, sondern vor allem auch das benötigte technische Know-how. Während allzu viele Filmlizenzspiele müdes Gameplay und schlappe Grafik bie-

Star-Wars-Spaß ohne PC

Die Spielgeschichte vom "Krieg der Sterne" hat zwar lange Tradition, aber nicht immer hat der PC dabei eine Rolle gespielt. Los ging die rebellische Spielwelle auf einem heute längst vergessenen Spielsystem – dem Atari VCS 2600.

1982 veröffentlichen die Parker Brothers "Star Wars: The Empire strikes back" für die Atari-Konsole und betreten damit Neuland, denn dies ist die wahrscheinlich erste Filmumsetzung für ein "Heimspielgerät". Das 2D-Ballerspiel zum zweiten SW-Film ("Das Imperium schlägt zurück", 1980) dreht sich um das Abschießen von pixeligen AT-AT-Walkern per Snow-Speeder und gilt als eines der schönsten Module für den Konsolen-Opa. Zwei weitere Games folgen: "Star Wars Jedi Arena" und "Death Star Battle" (ebenfalls von Parker Brothers). Beide orientieren sich aber nur grob an den Filmvorlagen, letztgenanntes wurde auch für 8-Bit-Computer umgesetzt.

1983 zieht der "Krieg der Sterne" endlich in die Spielhallen ein. Tengen bringt den Arkadeautomaten "Star Wars", der mit rasanter 3D-Ballerei in ungefüllter Vektorgrafik aufwartet. Das Spiel findet nach und nach den Weg auf alle nur erdenklichen Heimcomputer: Atari, Amiga, C64. Auch der PC kommt erstmals mit Luke Skywalker und seinen Freunden in Berührung. 1987 erscheint eine Umsetzung für IBM-Kompatible, die mit ihrer langweiligen CGA-Vierfarbgrafik und "Soundausgabe" über den PC-Lautsprecher den anderen Versionen aber weit unterlegen ist. LucasArts hat mit diesem Spiel noch nichts zu tun; bevor sich die Kultschmiede erstmals an den PC wagt, werden erst einmal verschiedene Konsolen bedient. 1991 erscheint "Star Wars" für Nintendos NES-Konsole. Das Spiel entsteht in enger Zusammenarbeit mit JVC und wird zu einem Riesenerfolg. Schon im März 1992 kommt der Nachfolger "The Empire Strikes Back". Mit "Super Star Wars" wagen sich JVC und LucasArts Weihnachten '92 das erste Mal gemeinsam an die seinerzeit brandneue Super-NES-Konsole von Nintendo. Der Erfolg gibt ihnen recht. 1993 erscheint "Super Empire Strikes Back", 1994 "Super Return of the Jedi", das bislang letzte SW-Spiel für Super NES. Nebenher verkauft George Lucas fleißig Star-Wars-Lizenzen an Drittentwickler: U.S.Gold bringt 1994 "Star Wars" für Segas Master System und Game Gear. Sega selbst entwickelt 1994 den Arkadeautomaten "Star Wars", einen schnellen 3D-Weltraumshooter, der auch auf den 32-Bit-Flop Mega Drive 32X umgesetzt wird.

LucasArts entwickelt aber auch weiterhin selbst für den Konsolenmarkt. 1994 erscheinen Umsetzungen von "Rebel Assault" für 3DO und Segas Mega-CD. Und zu guter Letzt versorgt man auch den hierzulande recht unpopulären Macintosh, für den es mittlerweile Versionen von "X-Wing", "Rebel Assault" und einem mittlerweile indizierten Spiel gibt.

Im Anflug auf den Todesstern – in heißer CGA-Grafik

Einer der ersten Star-Wars-Auftritte auf dem PC

Schon auf den allerersten Spielkonsolen wurde Star Wars gezockt





Auch auf der Atari-Spielkonsole galt schon der Grundsatz: Fortsetzung folgt



Ein Star-Wars-Game aus Segas Konsolenflop 32X

ten, setzt LucasArts seit jeher auf Qualität und verpackt die Helden der Lucas-Filme in ansprechende, gut spielbare und innovative Programme.

Obwohl LucasArts schon seit weit über einem Jahrzehnt besteht, kam der PC-"Krieg der Sterne" erst sehr spät ins Laufen – und zwar 1993 mit **X-Wing**. Die Zeit war aber genau richtig. Gerade erst hatten Origin mit ihrer *Wing-Commander*-Saga die Maßstäbe für Weltraumaction neu definiert und den Sci-fi-Fans bewiesen, daß der PC die ideale Plattform für rasante Raumgleiterjagden sein kann.

Auf der gleichen Welle reitet auch X-Wing. Es verbindet eine spannende Hintergrundstory mit packender Weltraum-Ballerei in – für damalige Zeiten – feinster, schnell animierter 3D-Grafik. Die Fans schlugen begeistert zu; X-Wing wurde schnell zum meistverkauften Diskettenspiel des Jahres 1993. Noch im gleichen Jahr folgte Nachschub in Form der Mission-Disks **Imperial Pursuit** und **B-Wing**.

Nach heutigen Maßstäben zieht X-Wing mit seiner Standard-VGA-Grafik (320 x 200) sicherlich nicht mehr die Wurst vom Brot; aber wer's noch nicht im Regal stehen hat, sollte aufmerken. Die brandneue deutsche **X-Wing-CD-ROM-Edition** enthält neben dem Spiel und allen Zusatzdisks sechs weitere Missionen – macht unterm Strich über 120 Aufträge. Mehr noch: Die LucasArts-Mannen haben dem Weltraumspaß außerdem durchgängige Sprachausgabe spendiert und sämtliche 3D-Grafiken ordentlich überarbeitet. Ein echtes Schnäppchen!

Weltrekord auf CD-ROM

Zurück ins Jahr '93. Kaum hatte X-Wing die PCs der Star-Wars-Gemeinde im Sturm erobert, setzten LucasArts im Sommer ihren bislang größten Erfolg nach: **Rebel Assault**. Das schicke CD-ROM-Actiongame rund um den jungen, unbekannten Rebellenpiloten "Rookie One" konnte die Fans schon auf den ersten Blick mit seiner unglaublichen Aufmachung für sich



X-Wing: Kampfgetümmel im luftleeren Raum

X-Wing: Auweia, Lord Vader ist sauer

Tie Fighter: Ein Versorgungsschiff im Kreuzfeuer

Tie Fighter: Rasante Raumaction – diesmal auf der Seite des Imperiums

gewinnen: Butterweiche Full-Motion-Videos, atmosphärischer Soundtrack und die gelungene Mischung aus realen Videoszenen und gerenderten Hintergründen stellten eine echte Neuerung dar.

Auch spielerisch setzte der "Rebellen-Anschlag" auf den ersten Blick auf Abwechslung. In den 15 Levels ging es um Geschicklichkeitsflug in engen Canyons, das Abschießen von AT-AT-Walkern in der Schneewüste des Eisplaneten Hoth oder wilde Feuergefechte mit imperialen Soldaten. Doch bei den wahren spielerischen Qualitäten scheiden sich die Geister. Die zappelige hektische Steuerung läßt sich weder per Joystick noch mit Tastatur oder Maus ordentlich in den Griff bekommen und macht das Spiel oft zu einer haarsträubenden Geduldsprobe. Und wer's einmal durchgespielt hat, kann "Rebel Assault" zum Verstauben ins Regal schieben. Die immer gleichen, weil komplett vorberechneten Animationen und ständig gleich ankommenden Gegner sind halt ein gewaltiger Motivationstöter. Doch die innovative Technik konnte die spielerischen Schwächen zumindest im Handel lässig überspielen. Innerhalb kürzester Zeit avancierte "Rebel Assault" zum meistverkauften CD-ROM-Spiel aller Zeiten: Binnen zwei Monaten wanderten etwa eine Million Exemplare über den Ladentisch!

Auf der dunklen Seite der Macht

Wohlverdiente Ruhe gönnten sich die Entwickler aber nicht. Schon 1994 ging der "Krieg der Sterne" mit **Tie Fighter** in die nächste Runde. Inhaltlich wartete der X-Wing-Nachfolger mit einer beinahe unverschämten Neuerung auf: Erstmals in der Geschichte der Star-Wars-Games schlägt sich der Spieler hier auf die dunkle Seite der Macht, um an Bord eines imperialen Tie-Fighters den Rebellen tüchtig einzuheizen. Im Vergleich zum Vorgänger wurden Gameplay, Steuerung und Grafik gehörig verbessert. Beim Drumherum setzte man erneut auf das bewährte Missionsprinzip, und natürlich gab's auch Nachschub in Form einer Zusatzdisk namens **Defender of the Empire**.

Auch die Tie Fighter gibt's jetzt als komplett überarbeitete CD-Edition, demnächst sogar komplett auf deutsch. Alle veröffentlichten Zusatzmissionen plus eigens für die CD gestrickte neue Aufträge sorgen für Spielspaß ohne Ende (104 Missionen!). Abgerundet wird das Vergnügen mit neuen Musiken, mehr Sprachausgabe und vor allem mit einer komplett überarbeiteten Grafik-Engine – denn die CD-Fassung bietet nun auch hochauflösende Super-VGA-Grafik!

Wer nicht selbst zum Joystick greifen wollte, wurde 1994 ebenfalls bestens bedient. Und zwar mit **Star Wars Screen Entertainment**, einem dicken Paket voller Screensaver für Windows. Die insgesamt 14 enthaltenen Module schonen

nicht nur tüchtig was weg, sondern unterhalten nebenbei noch ganz prächtig. Zu den Highlights zählen die Biographien zahlreicher SW-Helden mit hochauflösenden Fotos, die "Poster Arts" mit tollen Filmplakaten und Entwürfen oder das Lichtschwert-Duell, bei dem Darth Vader und Obi Wan sich die Klingen auf dem Desktop um die Ohren schwingen. Original Sound-FX und die allseits beliebten Filmmusiken von John Williams im MIDI-Format machen die unterhaltsame Windows-Pause auch für die Ohren interessant. Klasse!

Star-Wars-Screensaver: Auch als Screensaver hat Star Wars den PC erobert

Star-Wars-Screensaver: Achtung Chewbacca – bereitmachen zum Hypersprung!

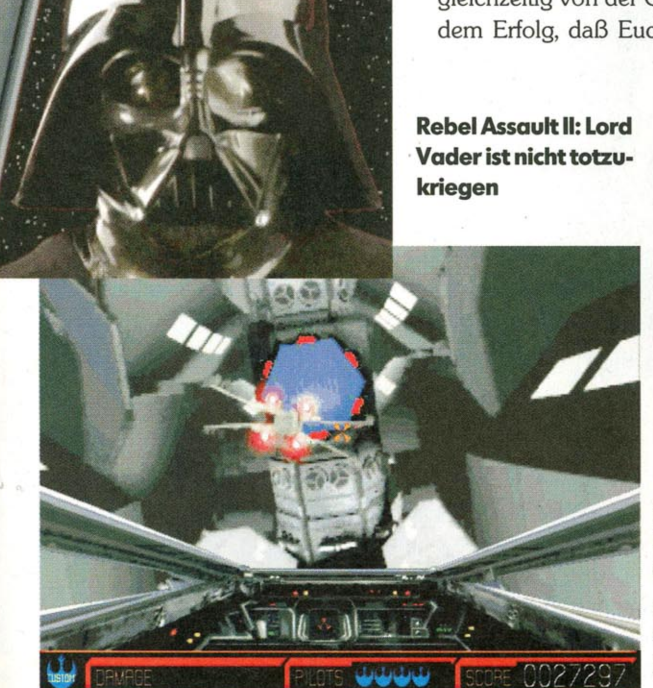
Jugendschutz contra "Krieg der Sterne"

Zurück zum Spiel. Anfang '95 versuchte sich LucasArts am Genre der 3D-Action-Games aus der Ich-Perspektive mit dem zwischenzeitlich indizierten Spiel D.F. Wir würden Euch gern mehr über das erfolgreiche Spiel erzählen, aber leider war die Macht hier nicht auf der Seite der Star-Wars-Fans. Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) hat es mittlerweile auf den Index gesetzt – Pech für LucasArts, den deutschen Vertrieb Softgold und alle, die dererlei Spiele trotzdem schätzen. Wer über 18 ist, kann das Spiel aber in gutsortierten Spieleläden immer noch bekommen. Ausgestellt und beworben werden darf es nicht mehr. Jedoch, wenn Ihr 18 seid, fragt beim Verkäufer nach.

Ein ähnliches Schicksal dürfte **Rebel Assault II**, den jüngsten Actionhit aus der Lucas-Schmiede, dagegen kaum ereilen. Was die Grafik angeht, setzt dieses Spiel nochmals neue Maßstäbe: Die Full-Motion-Sequenzen, diesmal komplett mit realen Schauspielern aufgenommen, erstrahlen auf flinken 486ern und Pentiums in feinster SVGA-Auflösung (640 x 400 Pixel), sahnezart animiert und mit edlem Stereo-Soundtrack unterlegt. LucasArts haben ihre Hausaufgaben gemacht und auch bei der Spielbarkeit deutlich zugelegt. Dank pfiffiger Programmierung kann das Spiel bis zu acht verschiedene Datenstreams gleichzeitig von der CD lesen – mit dem Erfolg, daß Euch die Gegner von Zeit zu Zeit mit neuen Tricks und Angriffen ins Visier nehmen. Wer mit Steuerung und Spielbarkeit immer noch seine Schwierigkeiten hat, kann hier selbst für Abhilfe sorgen und den eingebauten Missionseditor bemühen. Hier lassen sich Empfindlichkeit der Steuerung, Schwierigkeit und weitere Parameter für jede der 17 Missionen individuell einstellen. Trotz aller Verbesserungen bleibt aber auch Rebel Assault II unterm Strich "nur" vorberechnete Konservenware – allerdings von allerfeinster Güte. Gesehen haben sollte man's auf jeden Fall!

To be continued ...

Und weiter? Neues Star-Wars-Futter ist bereits eifrig in der Mache, allen voran die Planungen und Dreharbeiten für die nächsten Filme. Die neue Trilogie von George Lucas



Rebel Assault II: Lord Vader ist nicht totzukriegen

Rebel Assault II: Immer feste druff, das Ziel ist der Reaktorkern



"Shadows of the Empire" für Ultra 64: Auch auf Nintendos Edelkonsole wird Star Wars sich die Ehre geben



Rebel Assault: Auf Trainingsflug im engen Canyon

Rebel Assault: Auf der Eiswelt Hoth – Nahkampf mit AT-AT-Kampfläufern

Rebel Assault: Einsatzbesprechung bei den Rebellen

Rebel Assault: Leichter gesagt als getan! Der Trip durchs Asteroidenfeld ist haarig

spielt zeitlich vor den bislang veröffentlichten drei Teilen, der erste Film wird voraussichtlich 1998 in die Kinos kommen. Darüber hinaus kursieren bereits Gerüchte über eine weitere Trilogie, die historisch nach der bisher veröffentlichten Star-Wars-Saga spielen soll. Weitere Infos dazu gibt's aber noch nicht.

In Sachen Spiele sind nun erst mal die Konsolen am Zug. Nintendos Ultra 64 wird Mitte des Jahres mit **Shadows of the Empire** beglückt, einer atemberaubend schnellen und schicken 3D-Action-Ballerei. PCler müssen sich dagegen vorerst mit der Ankündigung der Windows-95-Umsetzung von Rebel Assault II zufriedengeben, die im Herbst erscheinen soll. Mehr Star-Wars-Futter für den PC steht bis auf weiteres erst mal nicht ins Haus; aber keine Bange: Die Macht wird ganz sicher auch in Zukunft mit den Spielern sein! ❑

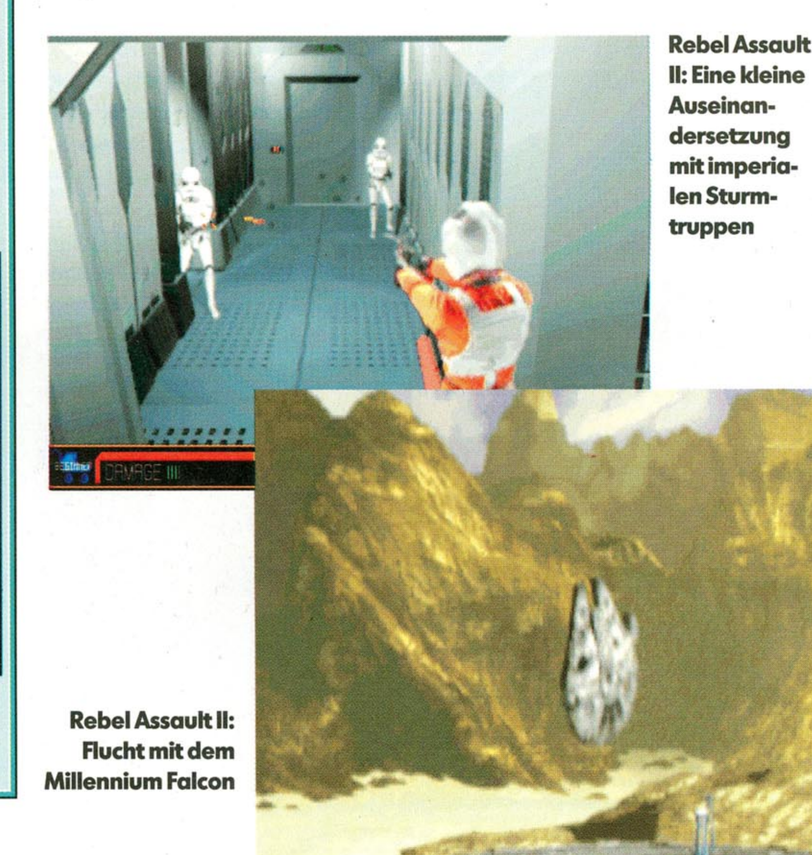
Gerald Arend

Fast wie'n Film: Rebel Assault II

"Rebel Assault II" ist in puncto Grafik und Sound ein echter Meilenstein – spielerisch aber leider nicht. Wer sich die knifflige, hektische Action nicht antun mag, kann das Spiel dennoch bis zur letzten Sekunde genießen – ein Trick macht's möglich. Startet das Spiel, wählt den "Difficulty Editor" und dort die Einstellungen für "Custom 1". Setzt die Zahlenwerte in den Reihen "Miss Damage", "Dodge Damage", "Shot Damage" und "Target Max-Size" auf "0". Beendet den Editor via "Exit", laßt die Änderungen in die Konfigurationsdatei schreiben und startet ein neues Spiel. Beginnt mit einem neuen Piloten im Schwierigkeitsgrad "Custom 1" und lehnt Euch zurück: Euer Charakter kann jetzt keinen Schaden mehr erleiden. Damit es in einigen Szenen – etwa bei den Schußwechseln in Level 2 – weitergeht, müßt Ihr dann und wann aber selbst noch mal für einen Moment mitspielen ...

Setzt die Zahlenwerte im gelb unterlegten Bereich einfach auf "0", um "Rebel Assault II" ohne Schwierigkeiten durchzuspielen

Rebel Assault II: Eine kleine Auseinandersetzung mit imperialen Sturmtruppen



Rebel Assault II: Flucht mit dem Millennium Falcon

TRONIC Top Shop

check it out!

Buzz Aldrin's Race into Space

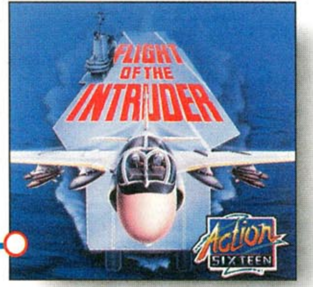
Buzz Aldrin's Race into Space ist eine Simulation des größten Abenteuers der Menschheit: Über 300 Weltraum-Missionen, über 1000 historische Fotos, kompletter Soundtrack und Soundeffekte.
CD-ROM

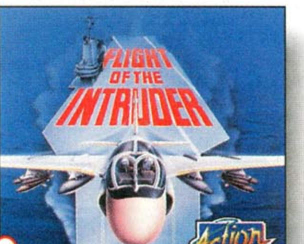


29,95



12,95





Stunt Driver

Eine ganz andere Art des Autorennens. Herzklopfen ist angesagt, wenn Ihr am Bildschirm das ausprobiert, was Ihr Euch im realen Leben aus Angst vor Blechschäden nicht traut.
CD-ROM

Flight of the Intruder

12,95

Ein Leckerbissen für Militärstrategen auf der Basis realer militärischer Konflikte der Vergangenheit
CD-ROM

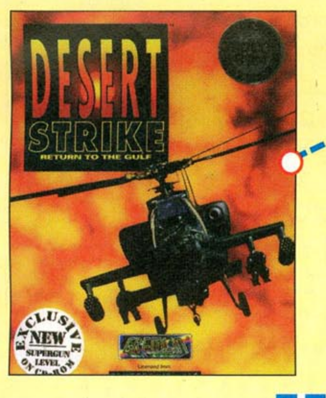
Ambush

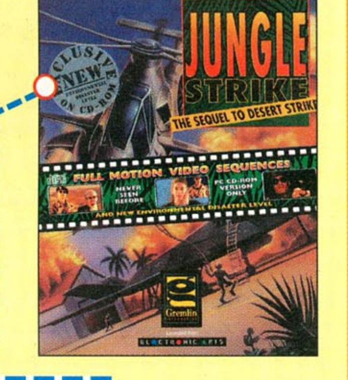
Für Strategiefreunde und Fantasyfans gleichermaßen interessant. Belagerung, Hinterhalte, Stärken und Schwächen müssen innerhalb der spannenden Märchenhandlung eingesetzt werden. Endlich ein Strategieerlebnis für Abenteuerfreunde!
CD-ROM

12,95

AUSVERKAUFT!

Action-Pack Vol. 2

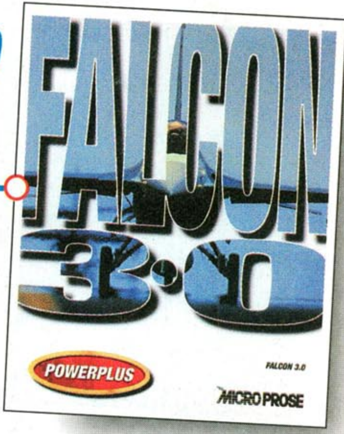




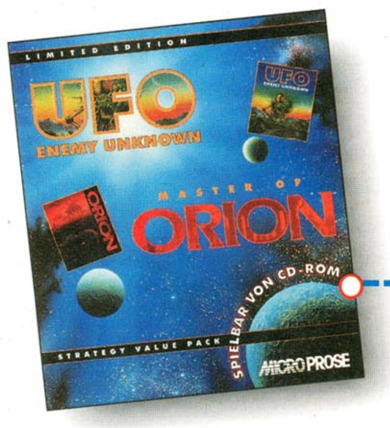
zusammen nur 49,95

Falcon 3.0

39,95



Euer Geschwader erwartet Euch! Fliegt die F-16 an drei explosiven Kampfschauplätzen.
CD-ROM



UFO & Master of Orion

Master of Orion: Greift mit Eurer Zivilisation nach den Sternen!

CD-ROM

49,95

Ufo Enemy unknown: Eine Begegnung der beängstigenden Art.

Besucht uns auf der



Halle 9 EG / Stand D46

Bitte Bestellcoupon auf Seite 53 im Heft benutzen oder anrufen unter
0 56 51/97 96 20

Weitere Angebote findet Ihr auf unserer Heft-CD oder online unter
http://www.tronic.de



TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Hessenring 32 • 37269 Eschwege
Postfach 1870 • 37258 Eschwege
http://www.tronic.de

MARKTÜBERSICHT

Science-fiction-Games

Seit es Computerspiele gibt, gibt es SF-Games! Was weiland mit Space Invaders begann, ist noch lange nicht zu Ende. Was es gibt, wer's gemacht hat, und wie viele Spieler teilnehmen können, erfahrt Ihr in unserer Marktübersicht.

Adventures	Hersteller	Anzahl Spieler	Beschreibung
A Mind forever Voyaging	Infocom	1	Mit Hilfe eines intelligenten Computers sollen gesellschaftliche Probleme gelöst werden. Infocoms Hommage an "1984", in der es weniger Rätsel zu lösen gibt, dafür aber mehrere Was-wäre-wenn-Welten darauf warten, erkundet zu werden. Textadventure.
Alien Virus	ICE	1	Auf einer abgelegenen Raumstation breitet sich mit verheerenden Folgen ein außerirdisches Virus aus. Solides Abenteuer, das sich deutlich an große Vorbilder anlehnt.
B.A.T. 1&2	Ubi Soft	1	2x Abenteuer mit viel Rollenspiel. Viel Grafik und jede Menge exotische Aliens
Bloodnet	MicroProse	1	Sci-Fi-Horror-Adventure mit Cyberpunk-Einschlag. Vampire treiben sich im New York des Jahres 2094 herum und versuchen, Kontrolle über die Computernetze zu gewinnen.
Buried in Time	Sanctuary Woods	1	Jagd auf einen Zeitverbrecher, der den Verlauf der Geschichte manipuliert und dies dem Helden in die Schuhe schiebt. Super Grafik und intelligenter Plot.
Critical Path	MediaVision	1	Machthungriger Diktator auf einsamer Insel muß besiegt werden. Ein sogenannter interaktiver Film, der von der Optik her super, vom Game her "Na ja" ist.
Flashback	Delphine	1	Ohne Erinnerung, aber mit jeder Menge fieser Aliens auf den Fersen steigt hier der Held in die Story ein, die schnell noch viel wilder wird. Deftiges Actionadventure mit Spitzen-Animationen.
Free D.C!	Cineplay	1	Roboter halten die letzten Menschen in einem Zoo, der auf den Ruinen von Washington D.C. erbaut wurde. Grafisch originell, aber die Benutzerführung läßt zu wünschen übrig.
Gateway 1&2	Legend	1	Das Vermächtnis einer ausgestorbenen Rasse von Aliens verhilft Glücksrittern zum Trip auf ferne Welten. Beste Abenteuerunterhaltung nach klassischer Literaturvorlage.
Hitchhiker's Guide to the Galaxy	Infocom	1	Reines Textadventure nach dem Klassiker von D. Adams. Ablachgarantie, auch ohne viele Bilder.
Manhunter 1&2	Sierra	1	Nach der Invasion der Orbs lebt die Menschheit in Unterdrückung. Zynisch, boshaft, aber teuflisch lustig. Nichts für schwache Nerven.
Mission Critical	Legend	1	Eine Zeitbombe an Bord eines Forschungsraumschiffs. Wer ist der Verräter? Gute Story, passable Grafik.
Orion Conspiracy	MicroProse	1	Sabotage und Intrigen auf einer Raumstation, die in der Nähe eines schwarzen Lochs stationiert ist. Von Geschichte und Machart her eher Mittelmaß.
Planetfall	Infocom	1	Nach einer Notlandung torkelt der Held der Story von einem Abenteuer in das nächste und trifft den legendären Roboter Floyd. Klassiker des intelligenten, aber bilderlosen Abenteuers.

Games, Games, Games und immer noch kein Ende in Sicht. Vom SF-Rollenspiel über den Strategieschinken bis hin zum Abenteuer haben wir zusammengetragen, was Rang und Namen hat, und daraus eine Übersicht gemacht. Diese Liste erhebt trotzdem keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Auch was die Lieferbarkeit einzelner Titel angeht, gibt es keine Garantie, jedoch ist ein Blick auf die Wühltische der Kaufhäuser keine schlechte Idee ...

Adventures	Hersteller	Anzahl Spieler	Beschreibung
Quantum Gate	MediaVision	1	Transmittertore führen Menschen zu einer fremden Welt. Behält das Militär oder der gesunde Menschenverstand die Oberhand?
Rex Nebular	MicroProse	1	Rex N., interstellarer Held, landet auf dem Planet der Frauen. Die folgenden Abenteuer bemühen sich, guten Geschmack zu wahren und schlüpfrige Witzchen zu machen. Beides geht nicht gut.
Ringworld, Return to Ringworld	Tsunami	1	Adventure, das auf dem gleichnamigen Roman von Larry Niven basiert. Die Story schließt an die Handlung des Buchs an. Beide Teile bieten solides Abenteuer nicht nur für Ringwelt-Fans.
Space Quest 1–6	Sierra	1	Sci-fi in bester Comicmanier. Spaß, Spannung, Humor und purer Unsinn. Qualitativ mit das Beste, was der Markt zu bieten hat.
Star Trek – 25th Anniversary	Interplay	1	Kirk & Co. erleben Jubiläumsabenteuer. Nicht nur für Trekkies ein Genuß!
Star Trek – A Final Unity	Spectrum Holobyte	1	Nun fliegt auch die Next Generation ins Universum der Computerabenteuer.
Star Trek – Judgement Rites	Interplay	1	Ein Kirk-&-Co.-Oldie, der auch heute seinen Reiz nicht verloren hat.
Starcross	Infocom	1	Abenteuer an Bord eines außerirdischen Raumschiffs, das mehr als nur ein Rätsel verbirgt. 1A SF-Story mit vielen Rätseln. Textadventure.
Stationfall	Infocom	1	In einem interstellaren Truck gilt es, einen Großtransport fremder Lebensformen sicher zu einer Raumstation zu bringen. Doch dort angekommen, fangen die Probleme erst an! Textadventure der lustigen Sorte.
Superheroes of Hoboken	Legend	1	Nach einem Atomkrieg tauchen Menschen mit Mutantenfähigkeiten auf, die als Superhelden agieren. Wer einmal im Bann des mächtigen Colesterin-Mannes stand, weiß, daß hier Ablachen garantiert ist.
Terra 6: Mission Super I.Q.	Caps	1	Zwar ist Wigald Boning auf der Packung, aber nicht im Spiel zu finden. Macht nix, denn ansonsten ist bis auf ein paar gute (aber eintönige) Grafiken auch sonst nichts drin. Schon gar kein Spielwitz.
The Daedalus Encounter	Mechadeus	1	Abenteuer in einem scheinbar verlassenen Alien-Raumschiff. Viel fürs Auge und ein paar Puzzles.
The Dig	LucasArts	1	Archäologie auf fremden Welten. Super Grafik, super Story, super Game! Rundum empfehlenswert!
The Journeyman Project	GameTek	1	Verrückter Prof. manipuliert mit Zeitmaschine die Vergangenheit. Der Vorgänger von Buried in Time.
Under A Killing Moon	Access	1	Trotteliger Detektiv muß in einer postatomaren Metropole einen Mordfall aufklären. Die Hinweise führen bis auf den Mond. Adventure im Stil interaktiver Filme.
Whale's Voyage 1 & 2	Neo	1	Als Leader einer kleinen Truppe von Raumfahrern gilt es, mit dem alten Raumfrachter Whale sein Glück im Handel zu machen und diverse Abenteuer zu bestehen.

MARKTÜBERSICHT

Action	Hersteller	Anzahl Spieler	Beschreibung
Alien Odyssey	Argonaut	1	Filmartige Action-Oper auf exotischen Fremdwelten. Viel fürs Auge, spielerisch eher bescheiden.
Armourgeddon	Psygnosis	1–2	Simulation futuristischen Kriegsgeräts. Per Modem auch für zwei Spieler. Technisch jedoch eher bescheiden.
Battledrome	Sierra	1–2	Riesige Kampfroboter im Zweikampf. Über Modem oder Netz auch für zwei Spieler. Durchschnitt.
Burn Cycle	Philips	1	Action-Abenteuer in einer nahen Zukunft. Mit einem tödlichen Computervirus in den Implantaten seines Gehirns muß der Held Rettung finden. Mäßige Videosequenzen in einem bescheidenen Spiel.
Crusader – No Remorse	Origin	1	Als einsamer Held gilt es, in einer finsteren Zukunft bösen Mächten in den Weg zu treten. Action-Ballerei in isometrischer 3D-Darstellung.
Cyberia	Interplay	1	Actionrevue zu Lande, zu Wasser und in der Luft. Gute vorberechnete Grafik und feine Musik. Das Game selbst ist jedoch eher altbacken.
CyClones	SSI	1	Befestigungen und Raumschiff fremder Invasoren müssen bezwungen werden. Deftige Action im Duum-Stil.
EarthSiege	Sierra	1	Weitere Abenteuer mit Sierras Kampfkolossen der Zukunft.
Fade to Black	Delphine	1	3D-Action in Raumstationen, interstellaren Gefängnissen und allerlei anderen Schauplätzen. Technisch, grafisch und spielerisch überzeugend.
Frontier – Elite 2	GameTek	1	Fortsetzung zum Kultspiel Elite. Trotz Handels- und Strategie-elementen steht interstellare Raumkampf-Action im Vordergrund. In den neueren Versionen auch weitgehend ohne Bugs und spielbar.
Frontier – First Encounter	GameTek	1	Der zweite Teil zum zweiten Teil. Erkundet das Universum, treibt Handel und jagt Raumpiraten.
The Hive	Trimark	1	Wilde Ballerei auf fremden Planeten, in unterirdischen Tunnelsystemen und rund um schwimmende Plattformen. Gradlinig, grafisch genial und spielerisch fesselnd.
Ice & Fire	Zombie	1	3D-Ballerei in der Luft und im Inneren von Raumstationen. Nette Grafik, nette Levels, aber nicht besonders originell.
Mechwarrior 2	Activision	1–8	Mit original BattleMechs im original BattleTech-Universum. Heiße Simulationsaction in Dutzenden verschiedener Missionen. Inzwischen gibt es auch einen Erweiterungspack mit zusätzlichen Einsätzen.
Pyrotechnica	Psygnosis	1	Unterirdische Labyrinthe einer außerirdischen Anlage müssen erkundet werden.
Renegade	SSI	1	Raumgefechte rund um Jacobs Stern. Raum-Flugi-Simulator, der auf einem Brettspiel basiert. Der Wing Commander-Ersatz für den 386er.
Rebel Assault 1 & 2	LucasArts	1	Abenteuer im StarWars-Universum. In diversen vorberechneten Szenarien gilt es, verschiedene Aufgaben zu meistern, die fast immer etwas mit Ballern zu tun haben. Unterm Strich mehr Film als Game.

Action	Hersteller	Anzahl Spieler	Beschreibung
Retribution	Gremlin	1	Bösen Aliens geht's mit einem neuen Super-Fighter ans Leder. 3D-Space-Flugi mit vielen Missionen und ein paar Zwischensequenzen. Wing Commander läßt schön grüßen!
Rise of the Robots	Mirage	1-2	Fieses Computervirus manipuliert Roboter. Halbbiologischer Androide muß wieder für Ordnung sorgen. Tumbes Prügelspiel, bei dem gerade mal die Grafik gut ist.
Skaphander	Navigo	1	Im Inneren eines Computers gilt es, Viren zu bekämpfen. 3D-Action im Duum-Stil, jedoch mit abstrakten Gegnern und ohne Blutvergießen!
Star Rangers	Interactive Magic	1	Als Ranger am Rand des Universums und immer auf den Fersen der Raumpiraten. Zünftige 3D-Ballerei. Technisch gut, jedoch ohne eigene Ideen.
Stellar 7	Dynamix	1	Die Armee eines wahnsinnigen Imperators muß gestoppt werden, und der Spieler darf allein gegen eine ganze Armee antreten. Solider, älterer Action-Spaß in 3D.
Syndicate	Bullfrog	1-8	Konzerne haben die Macht auf der Erde übernommen. Ihr ausführendes Organ: Skrupellose Cyborgs, die jeden Befehl ohne weitere Fragen ausführen. Unterstützt Netzwerke.
Space Pirates	American Laser Games	1	Raumpiraten kapern das Schiff der Prinzessin, jetzt gilt es, die Jungs in diversen Videosequenzen abzuknallen. Na ja.
Terminal Velocity	3D-Realms	1-8	Mit einem schnellen Raumgleiter über diverse Planeten hinweg. Dazu jede Menge Feinde, geheime Tunnels und riesige Endgegner. Mit das Feinste, was das Genre zum Thema 3D-Ballerei auf Lager hat.
Tekwars	Capstone	1-16	3D-Action in den Straßenschluchten des Los Angeles der nahen Zukunft. Gejagt werden Dealer, die die High-Tech-Droge Tek verteilen. Grafisch gut, spielerisch spannend, moralisch verwerflich.
The Last Dynasty	Coktel Vision	1	Action/Adventuremix um den Erben eines interstellaren Imperiums. Technisch gut gemacht, doch Story und Game wirken zusammengestückelt.
Thexder	Sierra	1	Ein Klassiker im neuen Gewand: Eine Kampfmaschine, die sich in Panzer, Fluggleiter und Roboter "morphen" kann, befreit diverse Planeten. Jump'n'Run mit Logikeinlagen.
TieFighter	LucasArts	1	Auf der Seite von Darth Vader in intergalaktischen Kampfmissionen. Heiße Weltraum-Kampfsimulation, die technisch auf der Höhe und spielerisch eine Herausforderung ist.
Vinyl Goddess from Mars	Union Logic	1	Leichtbekleidete Heldin hüpft auf fremden Planeten herum. Schlichtes Jump'n'Run im Sci-fi-Mäntelchen.
Wrath of Earth	Transend Services	1	Rüde 3D-Ballerei, bei der diverse Raumstationen durchsucht werden müssen. Technisch ganz passabel, inhaltlich jedoch nichts Neues.
Wetlands	New World Computing	1	Tödliche Gefahren auf einer Tiefsee-Station. Mischung aus interaktivem Film, Actiongame und Adventure. Gute Grafik, Story eher schwach.
Wing Commander 1-3	Origin	1	Großangelegte Saga um die heldenhaften Kämpfe von Raumpiloten im Krieg gegen die Katzenrasse der Kilrathi. Vorbild Dutzender anderer Games des Genres. Oft kopiert und nie erreicht. Beste Action-Unterhaltung.
X-Wing/B-Wing	LucasArts	1	Erweiterung zu X-Wing, die über 20 neue Missionen und diverse zusätzliche Schmankerl enthält. Achtung – kein eigenständiges Game!
Zephyr	New World Computing	1	Brutale Fluggleiter-Rennen in der Zukunft. Grafisch ganz nett, läßt das eigentliche Spiel einiges zu wünschen übrig.

MARKTÜBERSICHT

Rollenspiele	Hersteller	Anzahl Spieler	Beschreibung
Burn Time	Neo	1–2	Auf einer Welt nach dem Atomkrieg kämpfen die letzten Menschen ums Überleben. Rollenspiel mit vielen Strategie-elementen.
Buck Rogers	S.S.I.	1	Der gute alte Serial-Held im eigenen Rollenspiel. Sehr abstraktes Game mit netten Ideen, aber unspektakulärem Spielverlauf.
Robinson's Requiem	Silmarils	1	Eine Robinsonade auf einem fernen Planeten. Es gilt, 1000 Gefahren zu meistern und dabei auch noch fürs Alltägliche wie Kleidung und Nahrung zu sorgen. Gute Idee, für Einsteiger ziemlich schwer.
Planet's Edge	New World Computing	1	Eine vierköpfige Truppe wird vom Mond aus losgeschickt, den Verbleib der verschwundenen Erde zu klären. System für System muß erforscht werden.
Strategie			
Ascendancy	Logic Factory	1	Verschiedene Rassen wagen den Sprung in den Weltraum, natürlich darf dabei die leitende Hand nicht fehlen. Gelungenes und wohldurchdachtes Strategiespiel.
Alien Legacy	Sierra	1	Erforschung und Besiedlung eines fremden Sternensystems stehen im Mittelpunkt. Dazu noch geheimnisvolle Artefakte einer untergegangenen Zivilisation.
Battle Isle I & II	Bluebyte	2	Konfliktbewältigung mit futuristischem Kriegsgerät. Teil I & II gleichen sich sehr, erst mit Teil III (weiter unten) wurde das Spielkonzept geändert.
Breach I – III	Impressions	1	Oldie-Strategie-Serie, in der reihenweise Missionen auf fremden Welten bestritten werden müssen.
Captain Blood	Exxos	1	Auf der Suche nach fremden Intelligenzen quer durch das Universum. Eine Space-Opera mit Strategie-Anklängen.
Command & Conquer	Westwood	1	Auf der Jagd nach dem Element Tiberium entbrennt auf der Erde der nahen Zukunft ein gnadenloser Kampf zwischen Gut und Böse. Sci-fi-Strategie bester Machart!
Commander Blood	Cryo	1	Quasi-Fortsetzung zu Captain Blood: Wieder geht es darum, den Weltraum zu erforschen, mit fremden Wesen zu sprechen und so manches Rätsel zu lösen. Tolle Grafik, Gameplay der unüblicheren Art.
Dark Universe	Neo	1	Als Imperator eines Alien-Imperiums muß dem Expansions-streben der Menschheit ein Riegel vorgeschoben werden. Solide, aber doch nur Durchschnitt.
Dominium	Microids	1–2	Machtkämpfe auf den sieben Planeten des Dominium-Systems. Etwas angestaubtes Strategiegame im Kielwasser von Battle Isle.
Dune I	Cryo	1	Mit viel Grafik und Sound aufgepepptes Strategiespiel. Lehnt sich optisch stark an den Film an.
Dune 2	Westwood	1	Gewürzförderung auf Arrakis. Dabei sorgen wie zu erwarten die Harkonnen ebenso für Ärger wie die permanenten Angriffe der Sandwürmer. Sci-fi-Strategie at its best!
Maelstrom	Empire	1	Außen hui, innen pfui. Sehr uninspiriertes Strategiegame um interstellare Kriegsführung. Gab's alles schon mal besser!
Metal Marines	Mindscape/Namco	2	Nach diversen Kriegen ist die Welt verwüstet, und zu allem Elend treibt's nun ein Superterrorist besonders übel. Starker Strategiespaß für Windows.

Strategie	Hersteller	Anzahl Spieler	Beschreibung
Nomad	GameTek	1	Verloren im Weltraum, gibt es keinen Weg zurück, nur weiter hinein in die unbekannten Weiten. Grafisch eher unspektakulär ist Nomad inhaltlich ein Schmankerl.
Outpost	Sierra	1	Errichtet eine Siedlung auf einer lebensfeindlichen Welt, und sorgt dafür, daß es der Bevölkerung gut geht. Grafik gut, Game Mittelmaß, Monorail fehlt immer noch.
Protostar	Tsunami	1	Von einer abgelegenen Kolonie aus gilt es, Rohstoffe zu finden, das Geheimnis einer fremden Rasse zu lüften und der belagerten Erde Hilfslieferungen zukommen zu lassen. Spielerisch solide gemachtes Strategie-Epos.
Schatten des Imperators – Battle Isle 3	Blue Byte	1–6	Strategie vom Feinsten, jedoch auch mit hohem Schwierigkeitsniveau. Viele filmartige Zwischensequenzen.
Starlord	MicroProse	1	Errichtet ein interstellares Imperium, besiedelt Planeten und schlagt die eine oder andere Raumschlacht. Stellenweise gute Grafik, jedoch unterm Strich nur Mittelmaß.
Steel Empire	Millenium	1–4	Fünf Mächte rangeln um den Planeten Orion. Strategiegame auf niedrigem Niveau.
Space Hulk	Electronic Arts	1	Im Warhammer-40 000-Universum angesiedelt, gilt es, in knochenharten Echtzeitmissionen der Plage der Genestealers Herr zu werden. Gutes Game, aber sehr schwer.
Space Marines	Software 2000	1–4	In 50 Missionen geht es gegen gemeine Aliens zu Felde. Solider Strategietitel, der sich stark an Battle Isle orientiert.
Space Federation	Interplay	1	Forschen, erschließen und besiedeln. Das ganze in Echtzeit mit netten Raytrace-Grafiken. Solides Game, jedoch ohne echte Highlights.
Strike Squad	Mindcraft	1–2	Söldner aus vier verschiedenen Rassen müssen hier gefährliche Aufträge erledigen. Weder technisch noch spielerisch wirklich überzeugend.
Star Legions	Mindcraft	1	Grausliche Grafik und ein eher mieses Game. Nur wer seine Sammlung auch wirklich vollständig haben will, sollte hier zugreifen.
Tegel's Mercenaries	Mindcraft	1	Ein echtes Zitrönchen: ein wenig bunte Grafik mit einem schauerlichen Spiel dahinter. Nur für echte Strategie-Hardliner, die alles haben müssen.
UFO	MicroProse	1	UFOs greifen an! Als Boß der irdischen Abwehrorganisation gilt es, Einsätze zu planen, Stationen auszubauen und das Geheimnis der Aliens zu lösen. 1A-Tip für Strategiefans!
X-Com – Terror from the Deep	MicroProse	1	Fortsetzung zu UFO – mindestens ebenso spannend und gelungen wie der erste Teil.

Things to come: Science-fiction-Spiele der Zukunft

Auf Zeitreise in der Spielewelt

Wenn unser Thema schon einmal Science-fiction heißt, dann sollten wir es nicht versäumen, eine Zeitreise in die Zukunft der Computerspiele zu unternehmen. Was da so alles in der Mache ist und in den nächsten Monaten auf unsere Festplatten drängt, wollen wir einmal genauer unter die Lupe nehmen!

Kaum ein Genre ist im Computerspiel populärer als die Science-fiction. Zwar gibt es keine offizielle Erhebung, doch es dürfte mit Sicherheit jedem vierten Computergame überhaupt ein Science-fiction-Thema im weitesten Sinne zugrunde liegen. Auch in Zukunft wird es wohl so bleiben, denn ein Blick auf die Releasepläne der verschiedenen Hersteller bezeugt die Vorliebe für futuristische Szenarien. Doch genug der Vorrede, laßt uns jetzt die Games sehen.

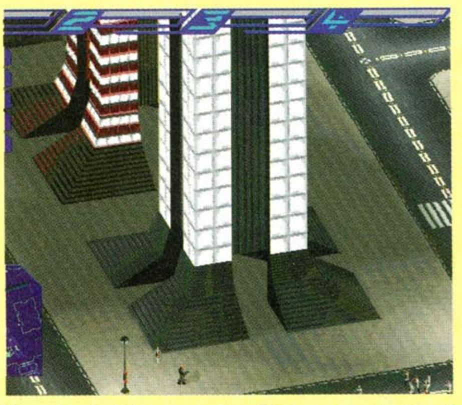
Syndicate Wars

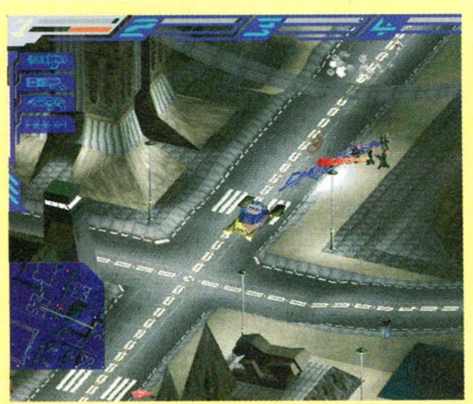
Als vor zwei Jahren die düstere Zukunftsvision *Syndicate* erschien, waren Spieler und Kritiker gleichermaßen begeistert. So düster und unerfreulich die hier geschilderte Zukunft auch war, mochte auf seinem PC jeder gerne einen Ausflug dorthin wagen; immerhin war die Heimreise ins Hier und Jetzt dank Reset-Button gesichert. Nun steht die Fortsetzung zu diesem Bestseller kurz vor der Fertigstellung.

Wie schon im ersten Teil sind es wieder konzerngleiche Syndikate, die um die Vormachtstellung auf Erde und Mond kämpfen. Als operierende Kraft am jeweiligen Einsatzort dient eine Gruppe von Cyborgs; Menschen, die durch mechanische Erweiterungen von Körper und Gehirn um ein Vielfaches leistungsfähiger geworden sind. Neben dem umfangreichen Arsenal "eingebauter" Hilfsmittel gibt es natürlich auch jede Menge zusätzlicher Ausrüstung, sprich Waffen. Vom MG reicht das Arsenal über die Panzerfaust bis hin zu Hochenergiewerfern, die einen Stromblitz von mehreren Millionen Volt auf den Gegner schleudern. Mitunter ist in den kernigen Missionen selbst so viel Feuerkraft zu wenig. Dann können die Agenten Hilfe von außen anfordern und einen Luftangriff auf bestimmte Regionen des Einsatzgebiets starten.

Optisch werden die düsteren Zukunftsstädte wieder in bester 3D-Grafik dargestellt, in der man nach Belieben den Blickwinkel drehen, schwenken, vergrößern und verkleinern kann. Daß es nicht nach steriler Computerkonstruktion aussieht, dafür sorgen texturierte Oberflächen und ein ausgeklügeltes Lichtsystem, das es sogar erlaubt, Straßenlaternen mit passenden Lichthöfen zu realisieren. Auch in diesem Game gehen Bullfrogs technische Brillanz und ein ausgeklügeltes Spielkonzept eine originelle Mischung ein.

Titel:	Syndicate Wars
Hersteller:	Bullfrog
Genre:	Strategie/Action
Erscheint vorauss.:	4. Quartal '96





Syndicate Wars – neue Abenteuer in den Schluchten der Großstadt



Deus

Deus ist ein gewitztes 3D-Adventure, in dem Ihr in die Rolle eines intergalaktischen Kopfgeldjägers schlüpft. Auf dem Planeten Albiciade hat eine Terroristentruppe einige wichtige Wissenschaftler gekidnappt. Die Aufgabe, die sich Euch stellt, hört sich zunächst mal einfach an: Findet die Terroristen und befreit die Forscher.

Allein, die Welt Albiciade ist ein heißes Pflaster, auf der hinter jeder Ecke Gefahren lauern. Grundsätzlich wie andere 3D-Actiongames aufgebaut, bringt Deus insbesondere durch ein starkes Abenteuerelement Abwechslung ins Spiel. In der sehr reali-

stisch dargestellten Welt gibt es natürliche Formationen wie Berge, Täler, Seen, Urwälder, Höhlen.

Natürlich wird die ausgedehnte Landschaft durch viele Zeugnisse menschlicher Anwesenheit verschönert. Es gibt Dörfer, Forschungsstationen, unterirdische Katakomben, Tempel und Hängebrücken. Auch die Bewegungsfreiheit in der virtuellen Landschaft ist gewährleistet. Euer Charakter kann gehen, rennen, kriechen, springen, schwimmen und tauchen. Neben der Möglichkeit, sich auf Schusters Rappen auf Erkundung auf zu machen, können verschiedene motorisierte Fahrzeuge eingesetzt werden. Besonders originell: Ihr könnt auch in Besitz eines Boots gelangen und ans Ziel segeln. Der Realismus geht so weit, daß Ihr sogar darauf achten müßt, daß Euer Charakter nicht an einheimischen Seuchen erkrankt oder sich einfach erkältet.

Neben der reichhaltigen 3D-Grafik bietet Deus feinen 16-Bit-Sound und natürlich wochenlangen Spielspaß.

Titel:	Deus
Hersteller:	Silmarils
Genre:	Strategie/Simulation
Erscheint vorauss.:	1. Quartal '96

Storm

Die Energievorräte der Erde gehen zur Neige. Das alleine ist an sich noch nichts Neues. Daß aber zudem ein Konsortium von Herstellern "traditioneller" Energien eine bewaffnete Terrororganisation unterstützt, ist neu. Die Terroristen operieren gegen Wissenschaftler und Forschungseinrichtungen, die sich mit "neuen" Energietechnologien beschäftigen. Als dann auch noch unter dem Eis der Antarktis ein großes Vorkommen eines neuen Minerals gefunden wird, ist Ärger vorprogrammiert. An Bord eines neuen experimentellen Mini-Tauchboots, der Storm, geht es hinab in gerenderte Meerestiefen.

Die eindrucksvollen Schauplätze werden in der Seitenansicht dargestellt, durch die Ihr das U-Boot steuern müßt. Behindert wird das ganze von Haischwärmen, Minen liegen überall herum, und aus Bohrinseln wird gefährlicher Schrott ins Meer gekippt. Die actionorientierte Handlung führt in Kelpfelder, ein gefangener Pottwal muß befreit werden, und schließlich findet die Storm auch das verschollene Atlantis, dessen Bewohner gelernt haben, unter dem Meeresspiegel zu leben.

Titel:	S.T.O.R.M.
Hersteller:	Virtual Studios
Genre:	Action
Erscheint vorauss.:	2. Quartal '96

Battlecruiser 2000 ad

Spielern ein ganzes Universum zu präsentieren, das sie erkunden oder erobern können, das haben schon mehr Spiele getan. **Battlecruiser 2000 AD** ist ähnlich gelagert, nur tritt hier an die Stelle des oft enthaltenen Handelselements die Strategie.

Von einem Kommandokreuzer aus müßt Ihr im interstellaren Raum nicht nur gegen andere Schiffe kämpfen, sondern auch gleich noch eine Streitmacht aus anderen Schiffen kommandieren. Bei der Gestaltung des Games wurde besonderer Wert auf abwechslungsreiche Grafik bei den Planeten und den verschiedenen anderen Raumschiffen gelegt.

Titel:	Battlecruiser 2000 A.D.
Hersteller:	GameTek
Genre:	Simulation/Strategie
Erscheint vorauss.:	2. Quartal '96

Gender Wars

Um den Krieg zwischen den Geschlechtern zu entfachen, muß es schon recht schlimm kommen. In SCIs neuem Strate-



Kein Job von neun bis fünf

gie-Action-Spektakel hat es entsprechend gekracht; Männlein und Weiblein bekämpfen sich mit großkalibrigen Waffen und tragen ihre Auseinandersetzungen in exotischen Arenen aus. Diese in isometrischer 3D-Ansicht dargestellten Kampfplätze wimmeln zudem von Fallen, denen es egal ist, durch welche Partei ihre meist tödliche Funktion ausgelöst wird. Neben einem ausgefeilten und gut ausgestatteten Körperpanzer können die jeweiligen Kämpfer natürlich noch mit zusätzlichen Dingen ausgerüstet werden. Insbesondere die reichhaltige Auswahl an Waffen dürfte die Herzen aller



Noch ein Rosenkrieg: die ultimative Schlacht zwischen Männern und Frauen

Actionfreunde höher schlagen lassen. Das fertige Game soll übrigens auch über Netzwerk in der Gruppe gespielt werden können.

Titel:	Gender Wars
Hersteller:	SCI
Genre:	Action/Strategie
Erscheint vorauss.:	2. Quartal '96

Creation

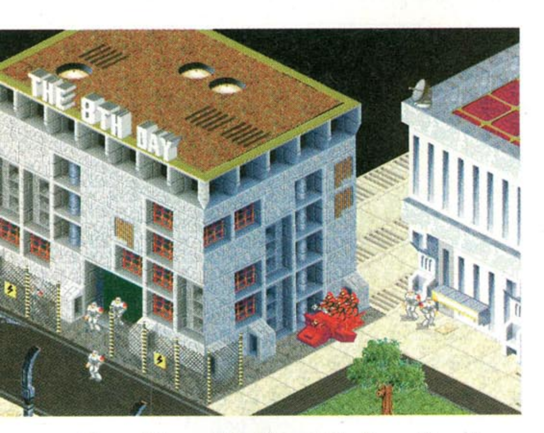
Im *Syndicate*-Universum angesiedelt, dreht sich dieses Game um einen fernen Planeten, dessen gesamte Oberfläche von Wasser bedeckt ist. Durch unverantwortliche Versuche von Konzernen ist die Biosphäre des Planeten schwer gestört und ein gefährlicher Pilz hat sich entwickelt. Die Sporen des Gewebes befallen Pflanzen und Tiere und verändern deren Wesenszüge. Aus freundlichen Delphinen werden z.B. angriffslustige Killer. Allein in einem U-Boot müßt Ihr versuchen, der Bedrohung durch den Pilz Herr zu werden und das ökologische Gleichgewicht wiederherzustellen.

Das Besondere an **Creation** ist die Technik. Wenn Ihr durch die Unterseewelt taucht, verändern sich je nach Tiefe die Lichtverhältnisse. Zudem habt Ihr Scheinwerfer an Eurem Tauchboot und könnt damit den Meeresboden absuchen. Die so erzeugten Lichteffekte rufen auf dem Grund weiche verlaufende Lichtkegel hervor, die einen äußerst realistischen Eindruck machen. Was die reichhaltige Meeresfauna angeht, werden die Tiere durchweg in 3D-gestaltet. Besonders interessant ist, daß die Bewegungsabläufe nicht etwa vorberechnet sind, sondern auf Formeln beruhen.

Titel:	Creation
Hersteller:	Bullfrog
Genre:	Simulation/Strategie
Erscheint vorauss.:	4. Quartal '96

Gene Wars

Nach einigen Jahrhunderten der Kriege steht die Menschheit plötzlich einer übermenschlich mächtigen außerirdischen Rasse gegenüber. Die mit unglaublicher Technik ausgestatteten Fremden dringen in das Herrschaftsgebiet der Menschen ein und sind über das, was sie zu sehen bekommen, gar nicht begeistert. Kurzerhand verbieten sie den Menschen alle Kriege. Sie zwingen alle Streitkräfte zur völligen Entwaffnung und betrauen die Menschheit mit einer ganz besonderen Aufgabe. All die Planeten, deren Umwelt im Laufe der kriegerischen Auseinandersetzungen zerstört wurde, sollen wiederhergestellt werden.



Gene Wars: Die Menschheit gerät unter die Kontrolle wohlmeinender Aliens

Die Menschen sind mit diesem "Schwerter-zu-Pflugscharen"-Programm gar nicht einverstanden. Allein, die Aliens ahnden jede Zuwiderhandlung unnachgiebig.

Wichtigstes Werkzeug bei der Wiederherstellung der Planeten ist die Gentechnik. Da die Aliens nicht mit dem Erfindungsreichtum der Menschen rechnen, lassen sie sie in diesem Bereich weitgehend unbeaufsichtigt wursteln. An dieser Stelle kommt Ihr ins Spiel und müßt die Steuerung einer Partei übernehmen.

In einem isometrisch dargestellten Szenario baut Ihr Kraftwerke, Forschungsanlagen und Biokonverter, in denen Ihr künstliche Wesen heranzüchten könnt. Die auf vier Grundformen basierenden Lebewesen werden aufgezogen und beginnen damit, die Biosphäre zu reinigen.

Schnell werdet Ihr feststellen, daß man eigentlich gar keine Waffen braucht, um einen Krieg zu führen: Eine Herde hungriger Tyrannosaurier, die den richtigen Pfad entlangmarschiert, ist auch sehr effektiv!

Planet auf Planet müßt Ihr so behandeln und dabei darauf achten, daß auch gleich die anderen Parteien verarztet werden, die auf den betreffenden Welten zu Werke gehen. Bei diesem Game fühlt man sich im ersten Moment stark an Populous erinnert, das wohl auch bei der Spielidee und der Grafik Pate gestanden hat.



Was tun, wenn man sich prügeln will, aber genau das nicht darf?

Titel:	Gene Wars
Hersteller:	Bullfrog
Genre:	Strategie
Erscheint vorauss.:	3. Quartal '96

Colony Wars

Die Menschheit hat sich im Universum ausgebreitet. Quer durch den lokalen Spiralarm der Galaxis sind verschiedene Kolonialwelten entstanden, die miteinander im Wettstreit liegen. Um den Betrieb in der eigenen Kolonie aufrechtzuerhalten, müßt Ihr für die wesentlichen Installationen wie Kraftwerke und Fabriken sorgen. Ihr müßt auch eine Streitmacht aufstellen, mit der Ihr Euch gegen Eroberungspläne anderer Kolonien zur Wehr setzen könnt. Doch nicht nur der Verteidigung muß Rechnung getragen werden, denn Eure Siedlung soll schließlich auch wachsen.

Dieses durchgehend in Super-VGA gestaltete Game wurde bei Redaktionsschluß gerade fertiggestellt und dürfte inzwischen schon im Handel verfügbar sein.

Titel:	Colony Wars
Hersteller:	Black Legend
Genre:	Strategie
Erscheint vorauss.:	1. Quartal '96



Colony Wars: Auf den verzweigten Kontinenten einer zukünftigen Welt kommt es zu Roboterkriegen



Alien-Trilogie

Aliens sind in. Da will natürlich auch Acclaim nicht nachstehen und springt mit dem Titel **Alien-Trilogie** auf den Zug auf. Hier werden gleich alle drei Filme abgehandelt. Für jeden Streifen enthält das Game einige Levels, die nach Motiven der jeweiligen Handlung gestaltet wurden. Spielerisch wird hier feinste Actionkost geboten, die mit aufwendigen 3D-Grafiken aufwartet und Euch so mitten hinein in das Geschehen katapultiert. Das Game wird zunächst für Sonys neue PSX-Playstation programmiert, die Umsetzung auf PC ist aber ebenfalls bereits in Arbeit.

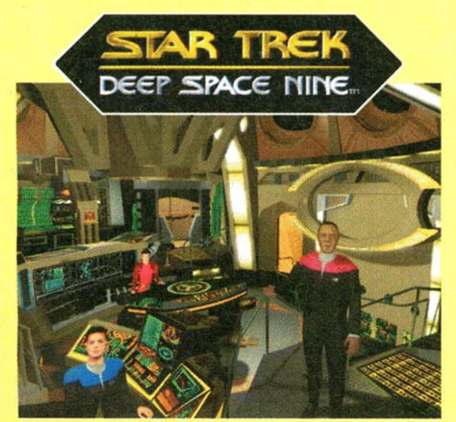
Titel:	Alien Trilogie
Hersteller:	Acclaim
Genre:	Strategie
Erscheint vorauss.:	3. Quartal '96

Deep Space 9 – Harbinger

Natürlich darf auch der Nachschub für die Star-Trek-Fans nicht fehlen. Mit **Deep Space 9 – Harbinger** wird nun nach *The Next Generation* der zweite Spin Off der klassischen Serie als Spiel realisiert. Die Harbinger-Story verspricht aber nicht nur für Trekkies ein Genuß zu werden. CIC/Viacom präsentiert in diesem Game beste Adventure-Unterhaltung, die auch für Nicht-Trekkies durchaus interessant sein sollte.

Titel:	Deep Space 9 – Harbinger
Hersteller:	CIC/Viacom
Genre:	Adventure
Erscheint vorauss.:	2. Quartal '96

Ein Fall für den Sicherheitschef: Wer bannt die drohende Gefahr?



Jetzt kann nur noch eine Idee des Spielers helfen

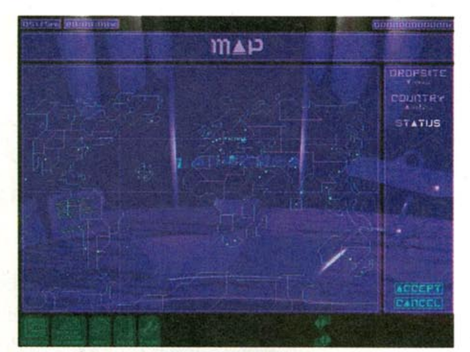


Lauter unbesetzte Stationen: Jetzt müßte man acht Arme haben

Star Control 3

Zweimal schon durftet Ihr im Universum von **Star Control** auf große Erkundungsfahrt gehen. Jetzt steht der dritte Teil ins Haus. Mit neuer, verbesserter Grafik (komplett gerendert) und verbessertem Interface wird die bekannte Storyline um den Kampf gegen eine übermächtige Alienrasse fortgesetzt.

Titel:	**Star Control 3**
Hersteller:	**Accolade**
Genre:	**Strategie**
Erscheint vorauss.:	**3. Quartal '96**



Noch kann die Invasion abgewendet werden

Sato City

Sato City von den Merit Studios gehört der Riege der actionorientierten interaktiven Filme an, in denen Ihr Euch durch vorberechnete Szenarien kämpfen müßt. Ganz im Stil von *Blade Runner* und ähnlichen Science-fiction-Filmen führt Euch Sato City in die urbane Hölle einer überbrodelnden Großstadt in nicht allzu weit entfernter Zukunft. Das komplett in Super-VGA gestaltete Game bringt aber auch ein wenig Adventure ins Spiel, denn die Handlung dreht sich um Gendiebstahl und illegalen Waffenschmuggel. Was von dem Game bis jetzt zu sehen war, machte einen überzeugenden Eindruck, dürfte jedoch wegen einiger Härten in der Story und mancher blutrünstiger Grafik schnell die Aufmerksamkeit der Bundesprüfstelle wecken.



Hauptsache, man trägt eine coole Brille

Titel:	**Sato City**
Hersteller:	**Merit Studios**
Genre:	**Action**
Erscheint vorauss.:	**3. Quartal '96**

Z

Die Bitmap-Brothers haben wieder zugeschlagen. Die allgemein für ihre Actiongames bekannte Truppe aus England hat mit diesem Spiel versucht, ihr klassisches Thema mit Strategie zu würzen. Herausgekommen ist bei dem Kreuzungsversuch eine ziemlich explosive Angelegenheit. Ihr steuert eine Truppe von freischaffenden Kampfrobotern, die von Einsatz zu Einsatz trudeln. Ganz nach den individuellen Eigenschaften kann jede der Maschinen bestimmte Aufgaben besser, andere hingegen schlechter erledigen. Insgesamt gibt es fünf verschiedene Robotertypen, die im Einsatz vierzig verschiedene Kunststückchen beherrschen.



Dieser Blechkamerad versteht keinen Spaß

Titel:	**Z**
Hersteller:	**Renegade**
Genre:	**Action/Strategie**
Erscheint vorauss.:	**2. Quartal '96**

Schleichfahrt

Nach einem vernichtenden Atomkrieg hat sich die Menschheit unter den Meeresspiegel zurückgezogen und lebt nun dort in riesigen Unterwasserstädten. Als Händler, der zwischen den einzelnen Städten pendelt, werdet Ihr in diesem Game jedoch nicht nur mit dem Transport von Waren konfrontiert. Schnell zeigt sich, daß in der Handelssimulation auch jede Menge Action und Abenteuerelemente stecken. Zusammen mit seiner erlesenen Grafik und der überzeugenden Programmierung ist **Schleichfahrt** darauf programmiert, eines der Highlights dieses Jahres zu werden.

Titel:	**Schleichfahrt**
Hersteller:	**Blue Byte**
Genre:	**Action/Strategie**
Erscheint vorauss.:	**3. Quartal '96**

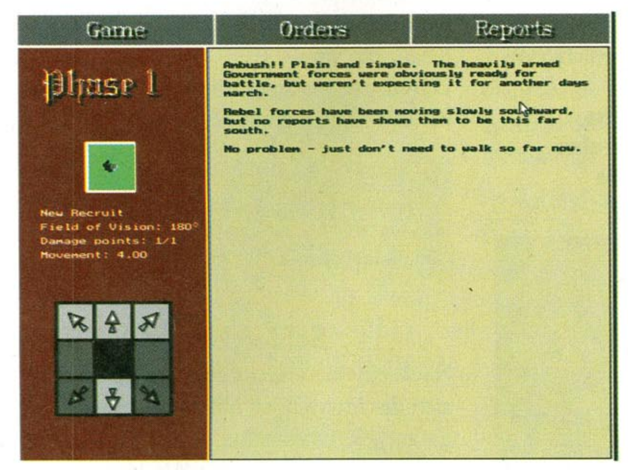


Blue Byte auf Tauchfahrt

Circa 7000 Armies of Armageddon

Klassische Kämpfe

Allein gegen den Computer oder im Kampf gegen den Freund: "Circa 7000 Armies of Armageddon" ist Taktik pur, mit viel Science-fiction.



Kurz und bündig – die Einführungsgeschichte für die Mission



Ha! Hab ich dich!

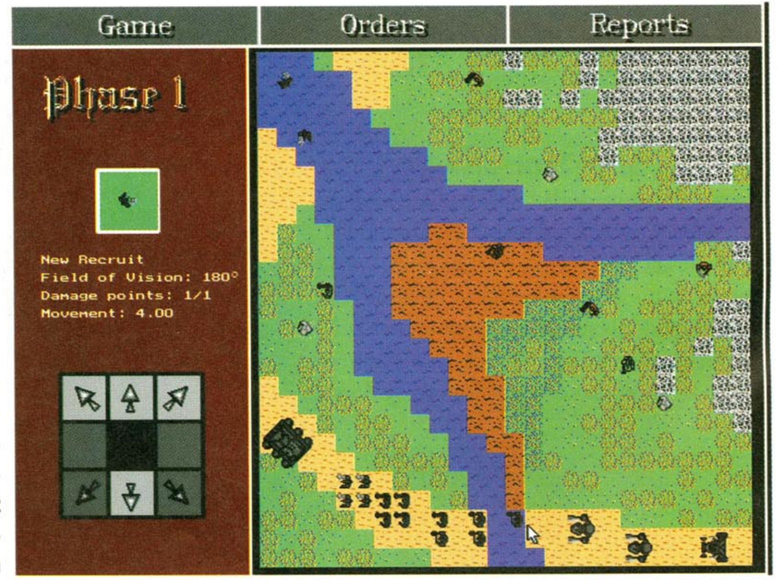
Zwar ist es vorstellbar, daß die Zukunft uns ein Jahrtausend des Friedens beschert, doch ein Blick in die Nachrichten zeigt, wie gering die Chancen stehen. Da wundert's niemanden, daß es auch Strategiekriegsspiele gibt, die in der Zukunft angesiedelt sind. Ein ziemlich komplexes Sharewaregame zu diesem Thema trägt den schier endlos langen Namen **Circa 7000 Armies of Armageddon**.

Spielerisch orientiert sich das Programm stark an den klassischen Strategie-Wargames. Das heißt, der Kampf ist in Runden aufgeteilt. Zunächst beginnt eine der Parteien und zieht mit den Figuren. Jede Einheit hat eine bestimmte Anzahl von "Movement Points". Wie viele davon pro Schritt verbraucht werden, hängt von der Art des Geländes ab. Danach wird für jede Figur das Ziel anvisiert, und in der dritten Etappe heißt es "Feuer frei!", dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Schade ist, daß Benutzerfreundlichkeit nicht allzu groß geschrieben wird. Gleich anfangs wird man darüber stolpern, denn zunächst muß man in der Anleitung nachlesen, was man denn im Startmenü unter "Game File" einzugeben hat. Das Manual gibt Auskunft: "Hide" oder "Ambush" heißen die zwei in der Sharewareversion mitgelieferten Missionen. Man wählt also eine aus und gibt den entsprechenden Namen unter "Game File" ein.

Damit kommen wir gleich zu einem erfreulicheren Punkt: Die beiden Missionen unterscheiden sich deutlich. Die erste ist eine Art tödliches Versteckspiel, bei dem der künstliche Horizont der Spielfiguren voll ausgenutzt wird. Man weiß also nie, was einen hinter der nächsten Biegung erwartet. Die zweite Mission ist eine echte Schlacht mit verschiedenen Typen von Fahrzeugen und Robotern. Hier ist die richtige Taktik besonders wichtig.

Noch ein Schmankerl für alle E-Mail-Benutzer: Das Programm sieht vor, eine Partie über das Internet zu spielen (wenn auch nicht ganz einfach: die Spielstände müssen "encoded" verschickt werden). Wer sich registrieren läßt, bekommt mit der Vollversion übrigens neue Missionen und einen Editor für eigene Szenarien und Truppen. ❑

Andreas Lober



Bei der Mission Ambush müssen eine ganze Menge Einheiten taktisch geschickt eingesetzt werden

Circa 7000 Armies of Armageddon

Konfiguration: ab 386, Maus
Vollversion: 27,50 US$
Entwicklung und Vertrieb: Michael Cooney, P.O. Box 2181, El Segundo, CA 90245, USA

Der Eisplanet

Verflixt und zugeeist

Nun gut, daß das sinnlose Herumspielen mit Zeitmaschinen nicht ganz ohne Gefahren ist, sollte sich inzwischen herumgesprochen haben. Trotzdem gibt es immer wieder Trottel, die das noch immer nicht kapiert haben, fahrlässig mit dem vermeintlichen technischen Wunderding herumspielen und auf diese Weise unfreiwillig zu Helden diverser Bücher, Filme oder Computergames werden. Zum Glück, darf man vielleicht sagen, denn so manche verrückte Story wäre uns sonst schon entgangen ...

Auch in **Der Eisplanet** haben die Tücken der Technik wieder zugeschlagen und unseren Helden auf einen seltsamen Planeten verschlagen. Nicht nur, daß die ganze Oberfläche von Eis bedeckt ist, auch sonst dreht sich alles um Gefrorenes, von Eis am Stil bis zu Eiswein. Der reichlich abgedrehte Humor zieht sich durch das ganze Spiel und mischt gnadenlos alles durcheinander, was es an Klischees gibt (ganz frech wird auch ein Gag von *Monkey Island* geklaut). Kaum hat das Spiel angefangen, beginnen sich rabiate Sektenmitglieder zu sammeln. Man torkelt halb erforen in das Schloß einer Dame, die einen ganz schön heißen Anblick bietet und sich dessen auch bewußt ist. Viel wichtiger ist allerdings, daß sie ein paar Aufträge auf Lager hat, die man unbedingt erfüllen sollte. Dann geht's richtig los, und man beginnt, den Planeten zu erforschen.

Der Eisplanet ist ein Game der Stuttgarter Breitmaier und Munter, die unter dem Namen Motelsoft bekannter sind. Und es scheint langsam so, als ob man sich diese Firma merken sollte. Markenzeichen der Jungs sind grafisch hübsch präsentierte Games, in die man superleicht hineinfindet – softwaremäßiges Fastfood quasi, was aber durchaus nicht negativ gemeint ist.

In diese Kategorie fielen im letzten Sonderheft bereits *Megrim's Rache* und *Dark Side of the Sun*, klassische Fantasy-Games. Wesentlich abgedrehter und schwerer einzuordnen ist *Der Eisplanet*. Als "Strategie-Adventure" firmiert er im Katalog. Doch findet man weder das inzwischen in jedem Adventure anzutreffende Prinzip, daß mit einem interaktiven Pointer der Hintergrund abgesucht wird, noch gibt es das bei Strategiespielen obligatorische Armeen-Verschieben.

Dennoch hat man Aufgaben zu erfüllen, die eine ganze Menge Erkundungsgänge erfordern; Dialoge mit anderen Bewohnern des Eisplaneten und Schlachten epischen Ausmaßes sind zu führen, die trotz der Unmengen beteiligter Schlägertrupps allerdings sehr schnell vorüber sind.

Puristen der einen oder anderen Gattung werden die Nase rümpfen, wer aber nicht ganz auf eine der Schienen eingefahren ist, wird mit dem Eisplaneten seinen Spaß haben. ❑

Andreas Lober

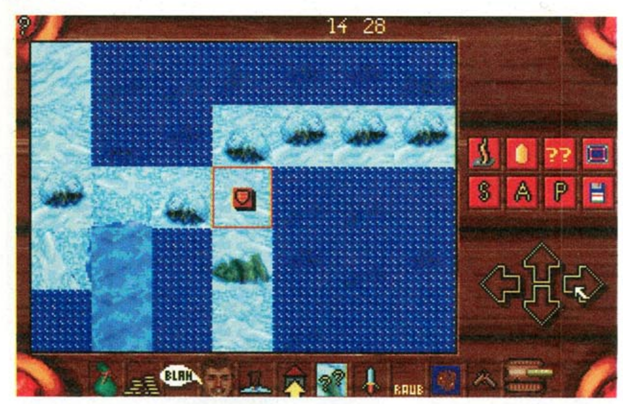
Hier geht's nicht um die Wurst, sondern ums Eis

Ein Schuß Strategie, eine Prise Adventure, gemixt mit einer verrückten Story: "Der Eisplanet" ist ein abgedrehtes Stück deutscher Software.

Der Eisplanet
Konfiguration: ab 386/25, VGA, Maus, Soundblaster
Vollversion: 49 DM
Entwicklung und Vertrieb: Motelsoft, Breitmaier & Munter, Markusplatz 3, 70180 Stuttgart



Lange Wege verkürzt man, indem man die Koordinaten im Teleporter speichert



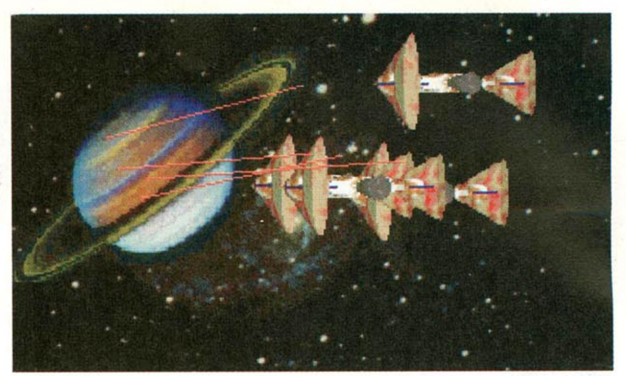
Der Hauptbildschirm: Von hier aus wird die Welt erkundet. Rechts und am unteren Rand sind alle Icons schnell zugänglich



Die Stadtväter wollen nicht mehr angegriffen werden? Schade eigentlich

Gamma Wings

Einsamer Held, Folge 3165



Das war wohl nichts: Ein freundlicher Planet wird plattgemacht

Gamma Wings
Konfiguration: ab 386, VGA, Joystick, Soundkarte
Vollversion: 22 US$
Entwicklung und Vertrieb: Rockland Software Productions, 6510 Woodley Road, Clinton MD 20735-2676, USA



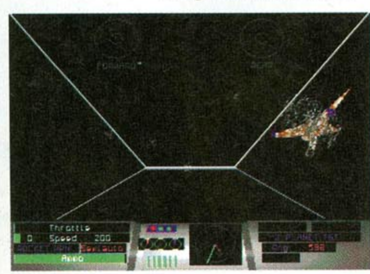
Aufwendig gemacht: das Intro



Der nächste Einsatz wird abgesprochen

Immer die alte Story, aber immer wieder spannende Games. Einsam im All gilt es, Raumstationen und Planeten gegen bösartige Aliens zu verteidigen.

Hier geht die Action ab: ein Angreifer im Visier



Steigert die Motivation: Mit der Zeit verbessern sich die Charaktereigenschaften des Piloten – wenn Ihr erfolgreich seid!

Diesmal ist's gefährlich. Um mich herum ein Angreifer, der ständig unter meinem Schiff durchtaucht, um einige Sekunden später von hinten zu attackieren. Immer mehr Anzeigen von defekten Teilen flackern auf dem Bildschirm. Also Kehrtwendung und den Angreifer anvisieren. Ein gut gezielter Schuß. Eine laute Explosion. Der Druck fällt ab. Jetzt geht's gemütlich zurück zur Raumstation, denn die Mission ist erfüllt.

Ein altbekannter Anblick, der blaue Metallklotz im einsamen All. Sicher gelandet, kümmert sich das Bordpersonal gleich um mein Raumschiff. Reparaturen werden durchgeführt, die Munition wird aufgefrischt. Umsonst ist das alles natürlich nicht. Aber nach einem erfolgreichen Einsatz ist das Konto wieder besser gefüllt. Und außerdem: An der Sicherheit des Raumschiffs darf nicht gespart werden, denn bald wird es weitergehen. Der nächste Auftrag wartet schon – schwieriger, herausfordernder als der letzte.

Gamma Wings nimmt das Spielprinzip des Prestige-Spiels *Wing Commander* auf. Die Grafik ist im Vergleich allerdings eher mäßig. Aber wir wollen ja kein Sharewaregame an einem Multimillionen-Projekt wie *Wing Commander IV* messen. Uns interessiert die Frage, was *Gamma Wing* für sich allein genommen ist. Und die Antwort lautet: eine hübsch gemachte Weltraum-Ballerei in 3D. Viele spannende Weltraumkämpfe stellen auch hartgesottene Spieler auf die Probe. Eine ganze Menge Kampagnen, die es zu erfüllen gilt, sollten so schnell keine Langeweile aufkommen lassen, und unzählige Optionen sorgen für spielerische Finessen.

Nett ist, daß sich erfolgreich abgeschlossene Missionen auch positiv auf die Charaktereigenschaften des Piloten auswirken. So steigert sich bei Weltraumhelden das Charisma, und die Killerfähigkeiten werden am Ende jedes Einsatzes genau bewertet. Wie gesagt, ein *Wing Commander* ist es nicht – dafür befindet sich die Sharewareversion kostenlos auf unserer CD und ist auch in der Vollversion erschwinglich. ❑

Andreas Lober

Line Wars II

Weiche Vektoren und harte Kämpfe

Das war wohl nichts, oder?

Line Wars II
Konfiguration: ab 386, VGA, Joystick, Maus, Soundkarte
Vollversion: 59 DM
Entwicklung: Patrick Aalto
Vertrieb: Epic MegaGames, Mendelssohnstr. 15 d, 22761 Hamburg

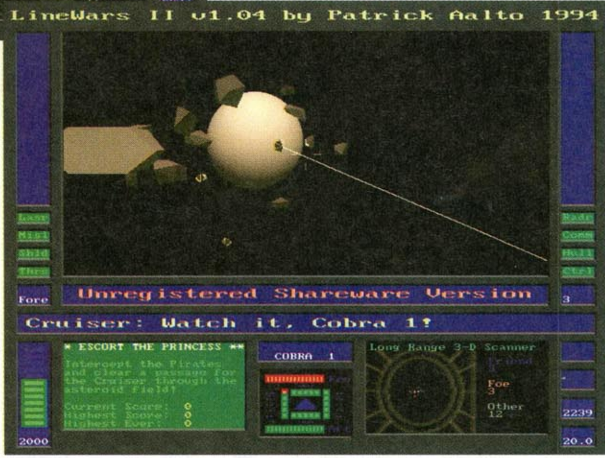
Der fette Brocken ist ein Transporter, der beschützt werden soll

LineWars II ist eine weitere 3D-Ballerei im Weltraum. Hebt sich das Shareware-Game aus der Masse der Konkurrenz heraus?

Der erste Gedanke, wenn man **Line Wars II** startet, ist dieser: "Da war ein Technikfanatiker am Werk!" Das Menü ist überreichlich mit technischen Einstellungen für jede nur erdenkliche Konfiguration, für sämtliche bekannten Grafikmodi und Steueroptionen ausgestattet. Bis hin zu den Schattierungen der Vektorgrafiken reichen die Optionen. Das läßt auf eine gelungene Technik im Spiel hoffen, schreckt aber alle weniger Technikversierten fast schon ab: Schließlich will man ja spielen und sich nicht ewig durch Konfigurationsmenüs kämpfen.

Besteht nicht auch die Gefahr, daß dank Techniklastigkeit das eigentliche Spielgeschehen zu trocken, zu langweilig ausfällt? Glücklicherweise nicht. Der Schwierigkeitsgrad ist moderat eingestellt, und die Missionen sind hinreichend abwechslungsreich. Die erste ist noch simpel: Eine Raumstation – die übrigens der aus dem ersten Teil der Elite-Saga verblüffend ähnelt – muß vor umherfliegenden Asteroiden geschützt werden. Sicheres Zielen ist nötig, um die Gesteinsbrocken in tausend kleine Einzelteile zu zerbröseln, bevor sie mit der Station kollidieren und Schaden anrichten können. Falls so ein Teil dann doch auf der Station aufschlägt, lautet der lapidare Kommentar des Computers: "Mission not completed" – eine etwas nettere Formulierung für "leider versagt". Aber wie gesagt, anfangs ist die Aufgabe noch einfach, macht Spaß und bereitet gut auf die Dinge vor, die noch folgen werden.

Nach der Eingewöhnungsphase geht es schon deutlicher zur Sache. In Mission 2 sorgen anstelle der Asteroiden Raumpiraten für Aufruhr. Lehrt sie Mores und zwingt sie, schnellstens das Weite zu suchen! Titel dieser Kampagne: "First Blood". Das erinnert an den Untertitel eines Actionstreifens mit Sylvester Stallone, spielt aber zum Glück nicht in Vietnam, sondern setzt auf die einfache erste Mission konsequent neue Herausforderungen drauf.



Die Piraten haben die Beute gewittert und greifen an

Grafisch kommen vor allem Freunde von 3D-Vektorgrafik auf ihre Kosten. Das Game bietet relativ wenig Farbe, aber ansonsten ausgesprochen edle, superflüssig animierte Vektorgrafik mit schönen Licht- und Schatteneffekten. Der Sound, der aus dem Lautsprecher dringt, ist zwar nicht gerade der nächste Charts-Stürmer, er paßt aber gut zum Spielgeschehen und strapaziert die Ohren nicht allzu sehr. Wenn man dann noch bedenkt, daß auch an einen Netzwerkmodus gedacht wurde, dann wollen wir gar nicht meckern ...

Andreas Lober

Space Station Escape

Tote Aliens, gute Aliens



Keine angenehme Überraschung: Nach dem Aufwachen befindet sich unser Held allein in diesem Raum

Space Station Escape

Konfiguration: ab 386, VGA, Joystick, Maus, Soundkarte
Vollversion: 20 US$
Entwicklung und Vertrieb: Roy L Person, 2247 Lobert Street, Castro Valley, CA 94546, USA

Sichere Reaktionen und eine gute Orientierung – beides braucht man, um bei "Space Station Escape" erfolgreich zu sein. Das Spiel vereint alles, was Fans an 3D-Games lieben.



Eine noch weniger angenehme Überraschung: In diesem Raum ist unser Held nicht mehr allein



Die Raumstation war gut ausgestattet – leider wird niemand mehr Verwendung für dieses Badezimmer haben



So, so, das ist also die neueste außerirdische Generation. Sieht mehr wie ein Küchenroboter aus

Tja, morgens auf einer Raumstation zu erwachen und so ganz nebenbei mitzubekommen, daß die Erde gesprengt wurde, ist nicht gerade das, was man sich üblicherweise so wünscht. Es ist auch deshalb besonders bedauerlich, weil leider niemand mit einem "Don't panic!" zur Stelle ist. Außerdem sind die Aliens, die das alles angerichtet haben, noch auf der Raumstation. Und daß sie dann die menschlichen Überlebenden auf eben dieser Raumstation *als Gäste* zu einem Festmahl einladen, ist wohl eher zweifelhaft.

Aber wenn es einen in so eine dumme Situation verschlägt, muß man eben das Beste daraus machen. In unserem Fall heißt das, daß sich unser Held auf seine Ninja-Kicks besinnt und anfängt, die neonerleuchteten Gänge der Raumstation zu durchforsten. Lange ist er dabei jedenfalls nicht allein: Die Aliens, die für den bisherigen Ärger verantwortlich sind, lassen nämlich nicht lange auf sich warten. Klarer Fall: ein kräftiger Tritt oder zwei oder drei, und das Problem ist aus der Welt.

Bei genauerem Umschauen findet man dann auch ein nettes Gewehrchen, das die weitere Flucht doch erheblich erleichtert. Und bald kann man sich auch noch mit richtig kräftigen Wummen eindecken, die im Falle eines Falles mächtig einheizen. Man sollte sie sich aber wirklich für ganz besondere Gelegenheiten aufsparen, denn die Munition ist sehr knapp rationiert.

Die Programmierer werden mir sicherlich verzeihen, wenn ich sage, daß umwälzende spielerische Neuerungen bei **Space Station Escape** nun wirklich nicht geboten werden. Das war aber wohl auch gar nicht Sinn der Sache. Man wollte ganz offensichtlich einen Beitrag zu einem derzeit sehr beliebten Spielegenre liefern. Und so wandert man auch in *Space Station Escape* auf der Suche nach dem Ausgang durch lange Gänge. Oder vielmehr zunächst auf der Suche nach dem nächsten Lift, der ein Stockwerk weiter nach oben fährt.

Ab und zu werden Schlüssel gebraucht, um weiterzukommen, und ziemlich regelmäßig wird man Probleme mit der Orientierung haben. Auch die Engine ist der des wohl bekanntesten Index-Games verdammt ähnlich. Also keine wesentlichen technischen Neuheiten. Aber wie gesagt: Die 3D-Ballergames erfreuen sich ja – außer bei der Bundesprüfstelle – großer Beliebtheit. Mit *Space Station Escape* wird solide, spannende Action-Kost geboten, die die Reaktionsfähigkeit auf die Probe stellt. ❑

Andreas Lober

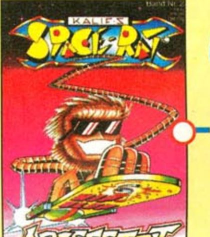


Next Generation Deluxe Uniform

110,–

Shirt inkl. Communicator (Größen S, M, L, XL – in den Farben Gold und Blau lieferbar)

Viel Comic für wenig Geld!



Comic-Pack Vol. 1

8,–

Space-Rat Band 1+2 plus Computer-Haßbuch




Comic-Pack Vol. 2

1 Asterix-Stickeralbum
1 Asterix-Bastelbuch
4 Postkartenbücher
2 Alf-Hefte
1 Aladdin-Bastelbuch

15,–

Star-Trek-Communicator



30,–

als Metallpin aus dem neuen Kinofilm "Generations"



39,–

als Metallpin – gehört unbedingt zum Outfit jedes Star-Trek-Fans

Besucht uns auf der



Halle 9 EG Stand D46

Perfect Pinball



39,95

Der Klassiker unter den Flippern!

... and the Winner is:



Maßstab 1:43, limitierte Auflage

49,95

Michael Schumacher

Star-Trek-Tricoder



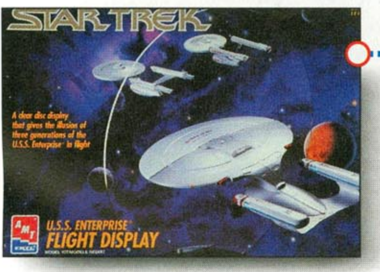
49,90

Tricoder classic

mit Sound- und Lichteffekten, inkl. Batterien

Bajoranischer Tricoder

Enterprise-Display-Satz



49,90

Drei Enterprise-Modelle, inkl. Display-Ständer zur optimalen Präsentation der Modelle

Fantasy-Pack Vol. 1



Beides im Pack für nur

49,95

Bitte Bestellcoupon auf Seite 53 im Heft benutzen oder anrufen unter

0 56 51/97 96 20

Weitere Angebote findet Ihr auf unserer Heft-CD oder online unter

http://www.tronic.de



TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Hessenring 32 • 37269 Eschwege
Postfach 1870 • 37258 Eschwege
http://www.tronic.de



Akte
Die unheimli

Wenn sich ein finsterer Dämon modernster Hi-Tech bedient, um in dieser Welt sein Unwesen zu treiben, dann kommen auch ausgebuffte Ghostbuster gehörig ins Schwitzen. Damit der Flüssigkeitsverlust nicht zu extrem wird, haben wir hier einige praktische Tips parat

Ein Wort vorweg: Dieser Lösungsweg bezieht sich auf die Hexe und den Vampir als Hauptfiguren – das ideale Team für "dezentes" Vorgehen, das bei diesem Spiel angeraten ist. Für die anderen Figuren unterscheidet sich der Ablauf nur unwesentlich.

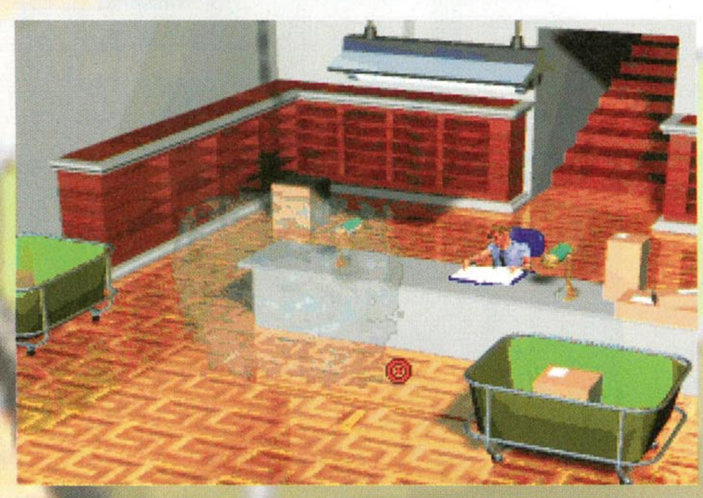
Das Spiel beginnt

Die Lösung ist an manchen Stellen auch "zeitoptimiert": Wir sacken beim ersten Besuch eines Schauplatzes gleich alle Items ein, obwohl oft erst später klar wird, wozu man bestimmte Gegenstände eigentlich benötigt. Daß alle Örtlichkeiten und Objekte genauer unter die Lupe genommen und alle Leute angesprochen werden sollten, versteht sich wohl von selbst. Die Untersuchung des Zeitungsautomaten fördert eine Münze zutage, die sofort in den Kauf einer Zeitung investiert wird. Dieser ist zu entnehmen, daß auf der örtlichen Polizeiwache wichtige Beweisstücke zu finden sein dürften. Der Beamte auf dem Polizeirevier stört etwas, also muß er abgelenkt werden: Mit dem Sekundenkleber auf dem Schreibtisch wird der Kasten mit dem Feuerlöscher zugekleistert, anschließend wird der Aschenbecher in den Papierkorb gestoßen.

Der Weg ins Büro des Sheriffs ist nun frei, dort finden sich im Schreibtisch der Schlüssel zum Evidence Room und im Sicherungskasten eine Sicherung. Ist letztere entfernt, kann man ungestört den Evidence Room plündern; eine Kamera, Bombenteile und ein aufschlußreicher Polizeibericht sind die Belohnung.

Als nächstes steht ein Besuch in Ricks Eletronikladen auf dem Programm: Als Türöffner dient ein Backstein, den man bei genauerer Untersuchung der Mauer findet. Im Laden lassen sich einige interessante Gespräche auf den Kassetten (eine liegt unter dem Schreibtisch) des Anrufbeantworters abhören, weiterhin sollten die Akte aus dem Schrank und die Zange aus dem Regal mitgenommen werden.

Weiter geht es zum AI-Hauptquartier. Hier verschafft ein Päckchen aus der Mülltonne hinter dem Haus Einlaß. Auf dem Schreibtisch der Sekretärin findet sich eine Notiz, im Kopierer ein Memo, und im Raum des Sicherheitsdienstes befinden sich drei Videotapes. Hinter dem Bild in Simpsons



Das Vampirleben hat auch seine Vorteile: Als Dunstwolke kommt man beinahe überall durch



Im Büro des Sheriffs muß als erstes die Sicherheitskamera ausgetrickst werden

Unter dem Kopierer verbirgt sich ein Memo, also unbedingt genauer untersuchen

Y
chen Fälle des Bureau 13



Anhalter einmal anders: Es muß nicht immer der ausgestreckte Daumen sein

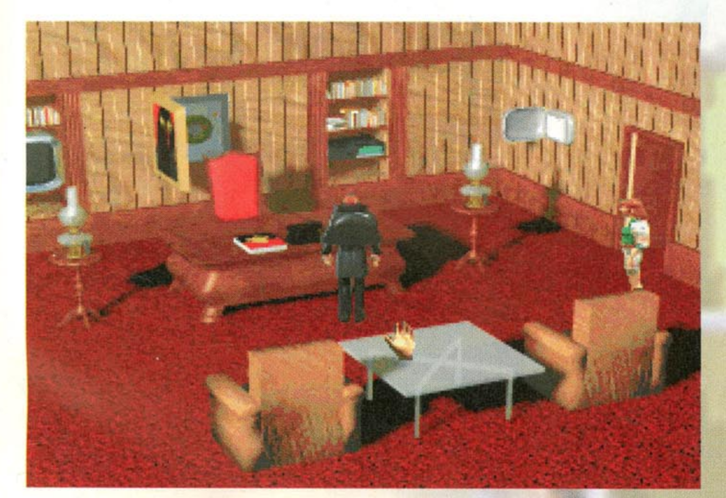
Büro ist ein Tresor, der allerdings nur der Stimme seines Herrn gehorcht. Ein Druck auf den Knopf am Schreibtisch bringt ein Video-Equipment zum Vorschein, und nachdem die Fernbedienung mit der Batterie des Rauchmelders aufgepowert wurde, steht einer Runde Fernsehen nichts mehr im Wege. Das richtige Videoband öffnet denn auch den Tresor. Das darin gefundene Video liefert einen weiteren Hinweis.

Jetzt wird Withers letzter Arbeitgeber besucht, nämlich der Kurierdienst. Am dortigen Wächter führen mehrere Wege vorbei: Während der Vampir einfach in seiner Nebelform durch die Halle marschiert, können weibliche Charaktere durch das Fenster der nahegelegenen Sporthalle klettern. Im Umkleideraum des Kurierdienstes sorgt die Sicherung für mehr Licht. Unter dem Papierkorb findet sich etwas Alufolie, in einem der Spinde liegen ein paar Handschuhe.

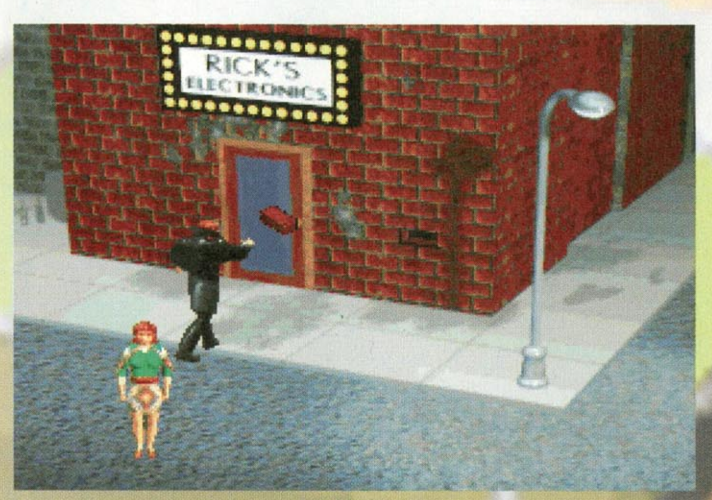
Aus der Jacke in Withers Spind entnimmt man ein paar Schlüssel und begibt sich mit ihnen zum Aufbewahrungsdienst. Dort erhält man neben einigem Kleinkram auch eine Scan-Karte, die den Zugang zu den Fahrzeugen vor dem Haus erlaubt. In einem von ihnen findet sich Withers Tagebuch, das einen sofortigen Besuch im Krankenhaus veranlaßt. Dort gibt es eine Sicherheitskarte und ein Stück Trockeneis abzuholen, danach ist eine kleine Autofahrt angesagt.

Eine seltsame Fabrik

Das erste Reiseziel ist der Wald. Auf einer Lichtung findet sich ein großer Ast, der eine ganz passable Straßensperre abgibt. So läßt sich ein Lkw kapern, der einen auch sicher auf das Fabrikgelände bringt. Dort wird auf der Laderampe die Stromversorgung aktiviert, und die Holzsäge wird eingesackt – anschließend geht es mit dem Lift nach oben. Dank der Sicherheitskarte und des Codes auf dem Zettel aus dem AI-Gebäude ist der weitere Weg kein Problem, allerdings sollte man nicht zu unvorsichtig sein: Auf



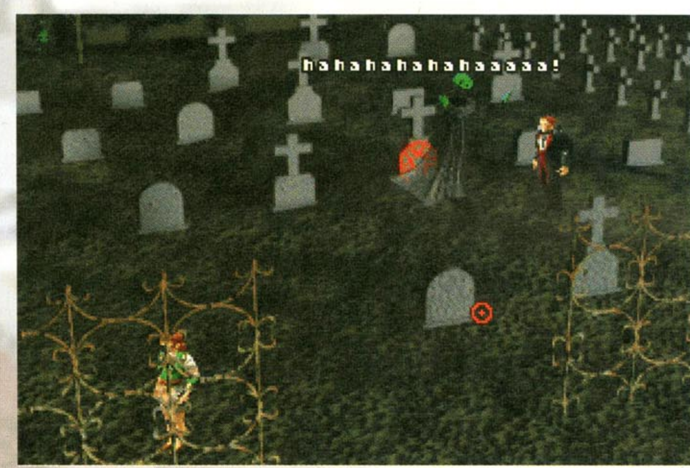
Wer seine Videoanlage so gut versteckt, der hat mit Sicherheit etwas zu verbergen!



Nicht unbedingt die feine englische Art, aber wenn man gerade keinen Schlüssel hat, hilft auch ein Stein



Augen zu und durch! Diese Wand ist nur eine Illusion



Noch lacht Stellerex, aber das wird ihm bald vergehen. Hoch mit dem Kruzifix!

diesem Weg ist auch noch eine böse Überraschung verborgen, die sich aber mit der Zange schnell entschärfen läßt.

Der Akte im OP entnimmt man, daß vier Personen durch besondere Chips versklavt worden sind. Außerdem kann man sich schon hier einen später wichtigen Gegenstand besorgen, indem man sich per Säge von der Folterbank "eine Scheibe abschneidet". Alternativ kann man das aber auch noch später an einem bestimmten Baum auf der Lichtung erledigen. Es geht wieder zurück zum Auto, dort befragt man die Borddatenbank zu den Wohnorten der in der Akte genannten Leute und fährt dann in Richtung Dogwood Drive. Hier geht es zunächst nach links bis zum Parkplatz der Bibliothek. Im Kofferraum des Autos befinden sich eine Taschenlampe und ein Brecheisen, mit dem man auf Einbruchstour gehen kann. Erstes Ziel ist die Bibliothek, deren Computer man zu solchen Themen wie Mord, Magie, Dämonologie etc. befragen sollte. Weitere lohnende Ziele sind der Briefkasten vor der Bibliothek sowie die örtliche High School.

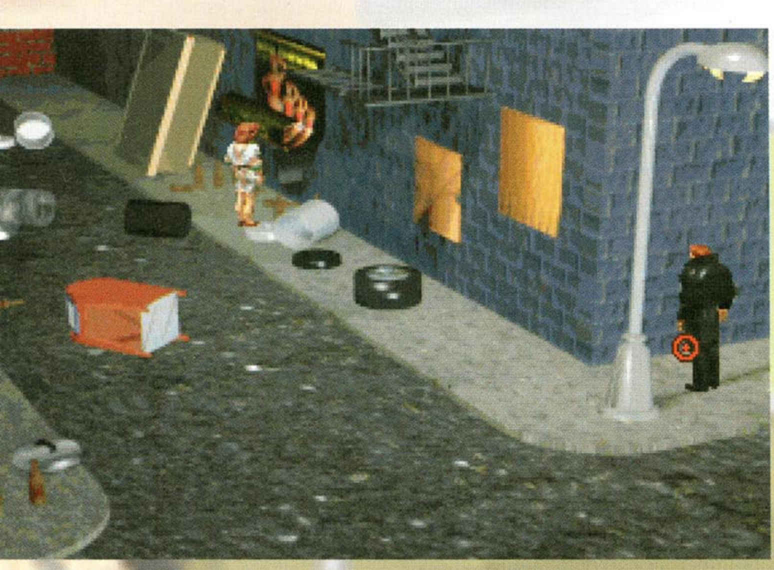
Danach sind die Häuser der "Dronen" an der Reihe: In Eddies Haus finden sich eine Sporttasche mit Vampirjäger-Ausrüstung und in der Mülltonne hinter der Küchentür eine Nachricht und eine Eintrittskarte. Der Anrufbeantworter von Dennis Sterling enthält interessante Nachrichten, in der Garage sollten die Schränke genauer untersucht werden. Im Haus in der Elm Street schließlich findet sich ein Buch über Magie, das ein interessantes Mittel gegen Dämonen beschreibt.

Freiheit für die Dronen

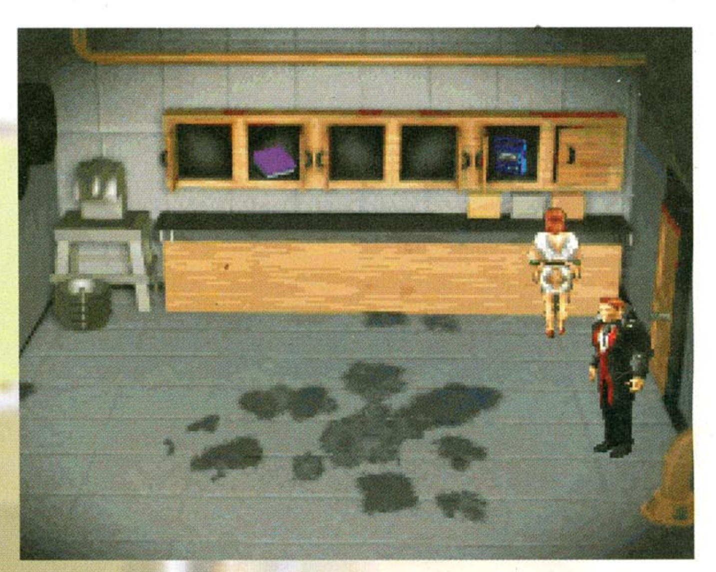
Nun ist es höchste Zeit, die vier Versklavten von ihren Chips zu befreien. Dennis Sterling lungert vor dem Fahrzeug herum, und nach einem kurzen Gespräch kann man ihm den Chip abnehmen. Man erfährt, daß er eine Bombe am Fahrzeug angebracht hat. Ein Schnipp mit der Zange entschärft aber auch diese Situation.

Weiter geht es zu Eddies Nachtklub, wo die Eintrittskarte zum Einsatz kommt. In der Garderobe wird der Sarg genauer untersucht; ein Stück Knoblauch und eine Notiz sind der Lohn. Einer der Leute in der Bar weiß Genaueres über Eddie zu berichten. Schließlich findet man ihn im Kofferraum des Busses neben der Bar. Einige beruhigende Worte, ein Griff nach dem Chip – und schon ist auch dieses Problem gelöst.

Damit man an Veronica Cotton herankommt, ist ein Besuch im Kräuterladen nötig. Dort greift man sich die herumliegenden Tränke und Talismane, und der Griff zum Amulett



Ein Griff bringt es an den Tag: Hinter diesem Plakat verbirgt sich noch etwas mehr



Geheimagenten als Einbrecher – nur so gelangt man an wichtige Hinweise und Indizien

ruft den Geist von Veronica auf den Plan. Nachdem man sie um ein Treffen gebeten und das Amulett zurückgegeben hat, wartet man vor der Ladentür und folgt danach der Katze zunächst zu Fuß, dann mit dem Auto zum Friedhof und von dort wieder zu Fuß, bis man vor Veronicas Haus steht.

Ein Gespräch von Hexe zu Hexe hilft, unnötige Gewalt zu vermeiden und den Chip auf friedlichem Wege zu entfernen. Und da man schon mal in der Gegend ist, sollte man sich auch gleich die Zutaten für den Dämonenbann besorgen: Die Dogwood Disc sollte man schon besitzen (notfalls das Holzstück nochmals mit der Säge bearbeiten), es fehlen also nur noch zwei Zutaten.

Eine Untersuchung der Grabsteine führt zur Ruhestätte von Spike Clemmings, an der mit dem Spaten aus der Tasche gebuddelt wird. Jetzt noch eine Portion jungfräuliches Blut – da kommt der Blutfleck in der Pfarrersküche genau richtig –, und in der Kirche gibt es auch noch ein Kruzifix sowie unter einer Falltür im Schlafzimmerboden ein Buch mit Bannsprüchen zu finden.

Jetzt geht es wieder zurück in die Stadt, wo immer noch eine Drone auf Erlösung wartet. Das Plakat in der Sixth Street verdeckt einen Durchgang. Der dunkle Typ dahinter wird ordentlich ausgefragt, und man sackt auch seine Beruhigungs- und Aufputschmittel ein.

Der nächste Schritt führt in Carvers Bar, wo die letzte Drone eine Geisel genommen hat. Wenn einem absolut nichts Besseres einfällt, kann man hier ruhig angreifen, um auch Carver auszuschalten. Der Zweck heiligt schließlich die Mittel: Der Dämon Stellerex ist recht wütend und lädt zu einem Showdown auf dem Friedhof ein.



Wer jetzt ins Auto steigt, ohne die Bombe mit der Zange zu entschärfen, der hat leider Pech gehabt

In diesem Operationssaal sind einige Schandtaten verübt worden. Die Akte bringt es an den Tag

Von Dämonen und Viren

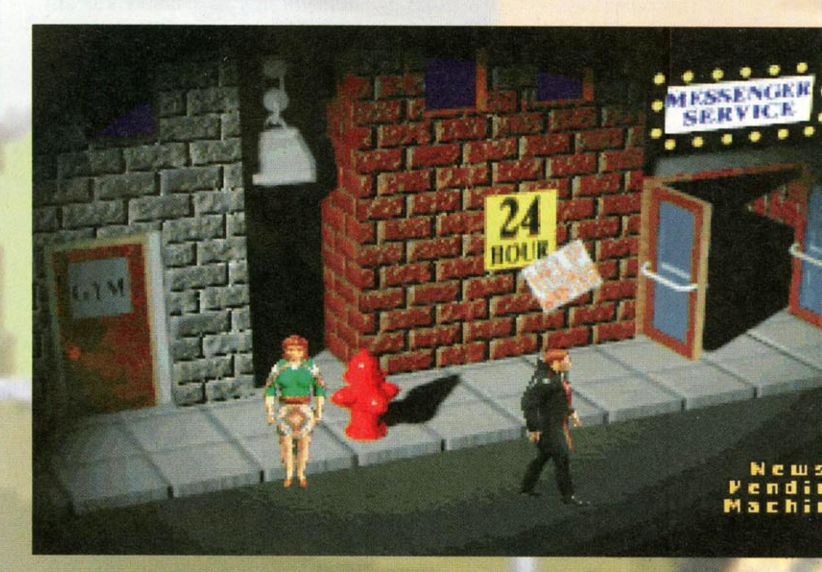
Also nichts wie hin und den Fiesling zunächst einmal mit dem Kruzifix verscheuchen. Sofern noch nicht geschehen, die Bannscheibe gebastelt und anschließend dem Herrn ins Mausoleum gefolgt. Dort ist die linke Wand nur eine Illusion, dahinter wird Stellerex gebannt und man erhält von ihm eine neue Sicherheitskarte für die AI-Fabrik.

Also weiter zur Fabrik, der örtliche Posten bekommt etwas Beruhigungsmittel (nicht das aus dem Kräuterladen!) in den Kaffee und verhilft so zu einer weiteren Sicherheitskarte, die die Tür im Hintergrund (und alle weiteren) öffnet. Nachdem die bewußtlose Programmiererin mit dem Aufputschmittel wieder auf Touren gebracht wurde, gibt sie einen Tip für das weitere Vorgehen.

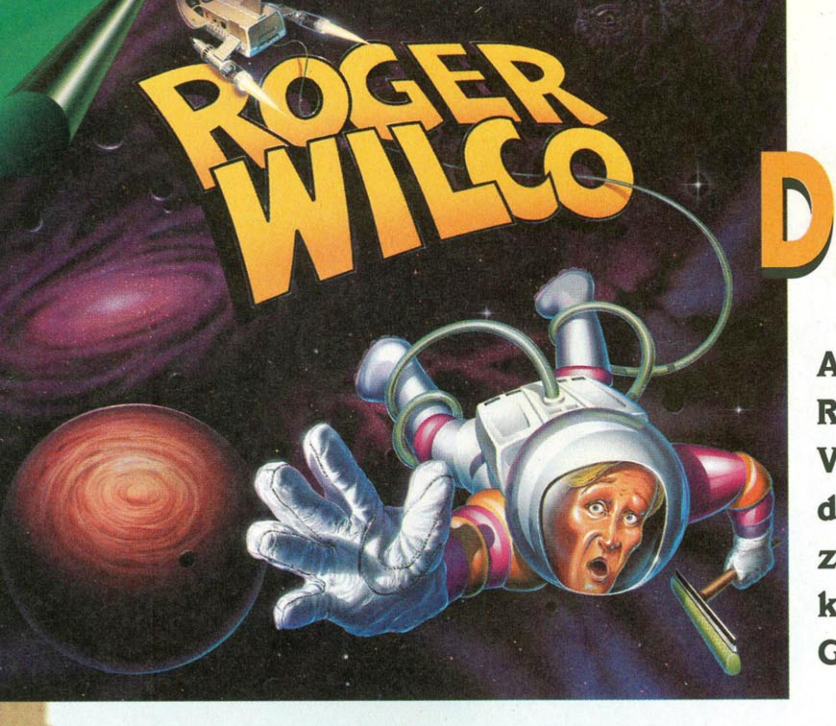
Im Labor greift man sich das EMP-Gerät, anschließend geht es weiter in Simpsons Büro. Ein Druck auf die Büste auf dem Schreibtisch öffnet eine Geheimtür, die zum Vorraum des Großrechners führt. Hier kommt das EMP-Gerät zum Einsatz – ein fataler Kurzschluß ist die Folge. Jetzt nochmals zurück ins Labor, um das EMP-Gerät aufzuladen, danach weiter zur betäubten Wache. Hier findet sich in der linken Wand ein versteckter Durchgang zum Computerraum. Der ziemlich angeschlagene Simpson verrät den Zugangscode für den Supercomputer, der Rest ist ein Kinderspiel: Mit dem VR-Stuhl geht es ab in den Cyberspace, wo der Virus noch einige kluge Sprüche losläßt.

Die beeindrucken allerdings wenig. Nach nochmaliger Anwendung des EMP-Gerätes und dem Griff zur Tastatur des Computers ist die Gefahr endgültig gebannt. ❑

Karl Schmittle/Heiner Stiller



Durch die Sporthalle gelangt nur eine Frau, Herren sollten sich Alternativen einfallen lassen



Die Rückkehr d

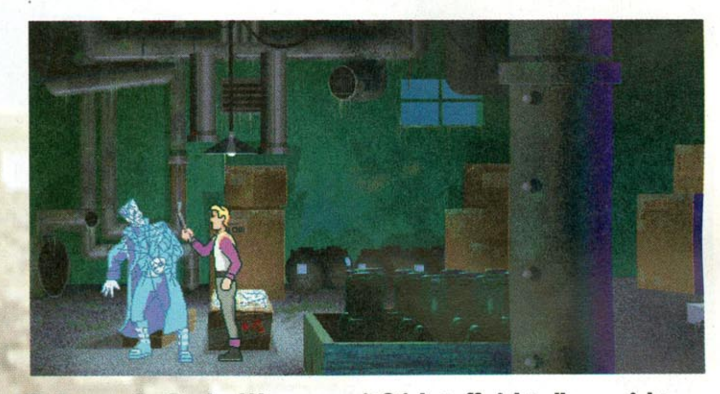
Auch in seinem neuesten Abenteuer zeigt Roger Wilco weder Respekt vor den Vorschriften der Sternenflotte noch vor den Klassikern des Genres. Willkommen zu einem haarsträubenden und lachmuskelstrapazierenden Streifzug durch die Galaxis.

Tja, trotz seines mutigen Einsatzes im letzten Teil ist die Sache für Roger doch irgendwie dumm gelaufen, wie sein neuer alter Job vermuten läßt. Aber immerhin hat man auch als Parkettkosmetiker (zweiter Klasse) Anspruch auf Landurlaub, und so findet sich Roger schnell auf Polysorbate LX wieder. Oder, um es genauer zu sagen, in Polysorbate LX, denn beim Beamen gab es eine kleine Panne. Eine peinliche Angelegenheit, aber ein vorbeieilender Roboter hilft Roger aus der Patsche – vorausgesetzt, er greift im richtigen Augenblick zu.

Die Untersuchung des Fahrrads fördert eine ID-Karte zutage. Dummerweise sieht Roger der Person ganz und gar nicht ähnlich. Ein ordentliches Paßbild muß her, da kommt die an verschiedenen Stellen auftauchende Foto-Bude gerade recht. Sie schluckt zwar Rogers letztes Bargeld (und beinahe auch Roger selbst), liefert dafür aber auch ein hübsches Porträt, das auf die Karte geklebt wird. Jetzt ist Roger wieder wer. Und pleite ...

Endodroid verzweifelt gesucht

Was nützt der schönste Landurlaub auf einem Vergnügungsplaneten, wenn man nicht über das nötige Kleingeld verfügt, um ihn auch voll auskosten zu können. Unschuldigen Barrobotern das sauer erarbeitete Trinkgeld abzuknöpfen ist zwar einfach, bringt aber nicht viel – also muß ein ernsthafter Job her. Den bekommt Roger, wenn er einen Passanten im grünen Gewand anspricht: Blaine heißt der Kerl, ist Kopfgeldjäger, sucht einen Endodroiden und bietet 50 Bukazoids Belohnung für die Ergreifung. Klar, daß Roger dieses Angebot nicht ausschlägt.



Robot on the Rocks: Was man mit Stickstoff nicht alles anrichten kann



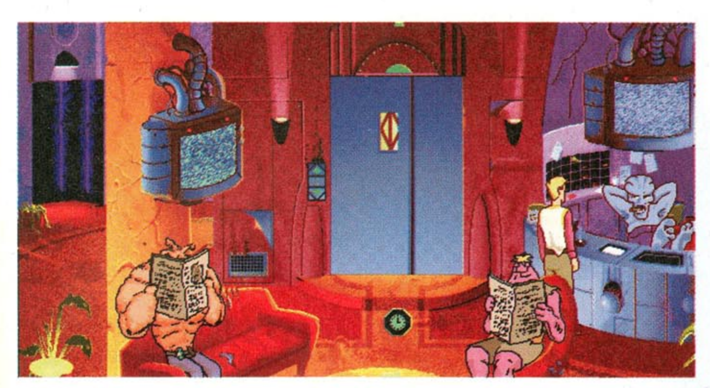
Eine Runde Stooge Fighter 3 gefällig? Aber nicht ohne Cheat!

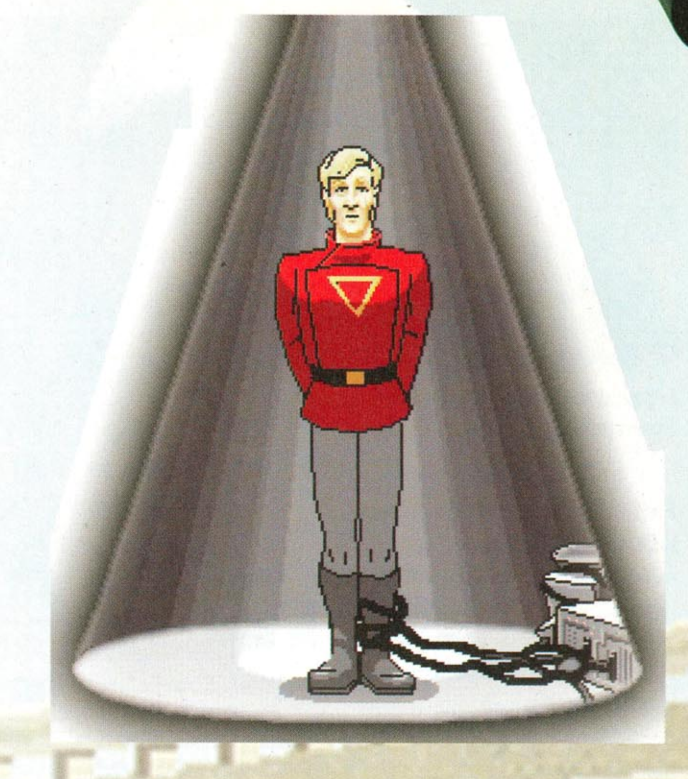


Dieser nette Herr verschafft Euch Eure erste Aufgabe

Der Gesuchte ist im Keller der örtlichen Bar zu finden (dreimal gegen die Kellertür treten, der Klügere gibt schließlich nach), erweist sich jedoch als recht unangenehmer Zeitgenosse. Roger erinnert sich an einen uralten Film, in dem ein Lastwagen voller Stickstoff eine wichtige Rolle spielte, und macht sich an die Arbeit: Die Leute, die im oberen Stock der Bar an ihrer Nitro-Wasserpfeife nuckeln, lassen sich durch die ID-Karte verscheuchen. Roger schnappt sich die Schläuche der Pfeife und verbindet sie. Auch der Barkeeper ist von Rogers Ausweis beeindruckt und bietet

...es Besenritters


Shatner? Wer bitte ist Bill Shatner?



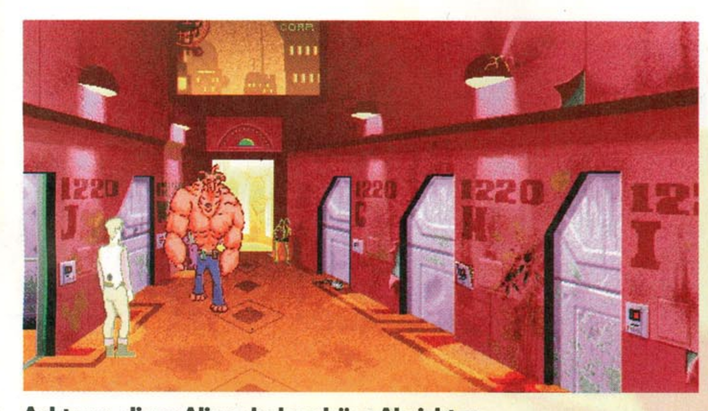
an, einen Special Drink zu mixen. Das beschäftigt ihn einige Zeit, und Roger kann inzwischen hinter dem Tresen einigen Schabernack treiben; beispielsweise aus dem Kühlschrank den Eiswürfelbehälter nehmen und die vier Zapfhähne genauer untersuchen. Eine der Leitungen ist tot und wird per Schlauch mit dem Rohr ganz links verbunden. Im oberen Raum wird der Stickstoffkanister zum Rohr geschleppt, anschließend werden unten die Verbindungen wiederhergestellt. Wieder rauf, den Kanister geöffnet und runter in den Keller, wo ein ziemlich unterkühlter Endodroid zu finden ist. Ein Schlag mit dem herumliegenden Brecheisen, danach werden die Eiswürfel fein säuberlich aufgefegt und abgefüllt. Zur Sicherheit noch eine kleine Schockfrostung im Kühlschrank, danach kann bei Blaine abkassiert werden.

Das wäre geschafft, aber für ein Hotelzimmer reicht die Kohle immer noch nicht. In der Spielhalle trifft Roger ein Alien, das scharf auf eine Runde "Stooge Fighter 3" ist. Wie sich herausstellt, hat Roger bei den ersten Versuchen keine Chance. Das Schicksal wendet sich jedoch, als er auf der Straße einen heruntergekommenen Piraten namens Elmo Pug trifft (ehemals auf Pestulon zu Hause). Für eine Flasche Brandy verrät er einen Cheat – der Bölkstoff ist mit etwas Überredungskunst im entsprechenden Laden zu bekommen. Mit dem Cheat wird das Spiel wesentlich einfacher, und Roger kann sich endlich ins Hotel zur Ruhe begeben.

Entführung mit Hindernissen

Noch bevor Roger seine soeben gemietete Suite beziehen kann, steckt er schon wieder tief im Schlamassel und wird von zwei finsteren Typen entführt. Mit Hilfe artistischer Beinarbeit und eines Nagels kann Roger jedoch seine Fesseln lösen, und auch der Wächter ist kein Problem: Das praktische Pelvis-Polyesterposter wird von der Wand gerissen, auf den Boden gelegt und darauf herumgetanzt – Roger sprüht nun geradezu vor (statischer) Energie. Ganz im Gegensatz zu den Abenteuern seines Pixel-Kollegen Larry springt hier der Funke sofort über: Singent ist ausgeschaltet, und Roger kann sich bedienen. Er schnappt sich Datacorder, Keyring und das Burlesque-Modul und untersucht dann die CD-Sammlung genauer, denn eine der Scheiben enthält hilfreiche Hinweise.

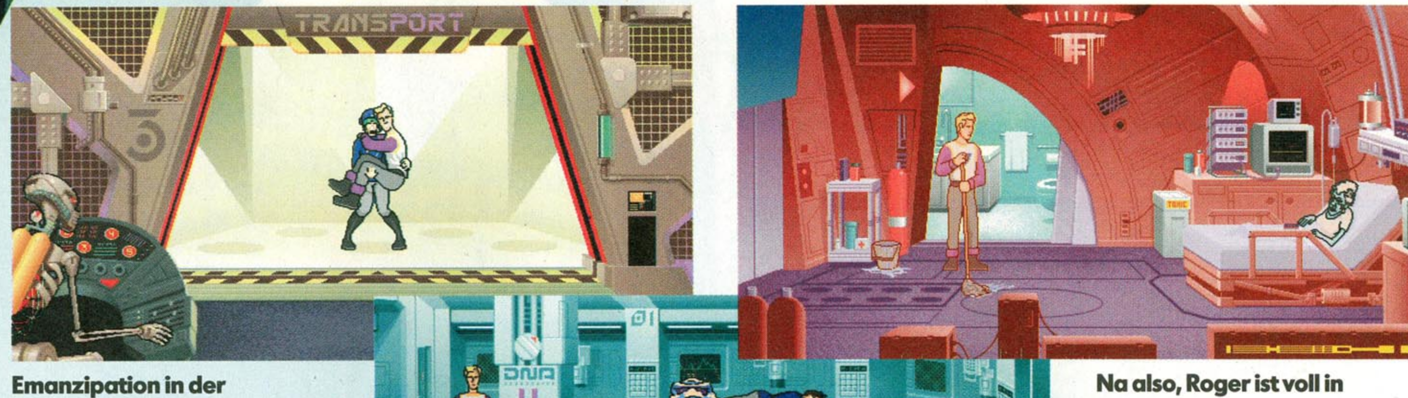
Weiter geht es ins Zimmer von Nigel. Hier findet Roger ein Curlish-Modul, dessen Etikett er auf das andere Modul klebt. Dann gibt er es Nigel. Der reagiert gar seltsam darauf, hinterläßt aber einen Gürtel mit einem Rasierapparat und einem



Achtung, diese Aliens haben böse Absichten ...



So wird der Datencorder richtig eingestellt



Emanzipation in der Sternenflotte

Der DNA-Scan liefert eine erste Spur

Na also, Roger ist voll in seinem Element

Field Actuator. Mit letzterem läßt sich das Kraftfeld der Tür ausschalten. Jetzt braucht Roger nur noch seinem Schiff ein Signal zu geben. Dazu ist der Datacorder umzubauen. Für alle, die aus dem Puzzle in der Anleitung nicht schlau werden, hier die Lösung:

Slot	Platine	Chip	IRK
A	RF	SPN	9
B	TT	DEN	7
C	PS	FER	1
D	FC	REP	5
E	SE	DIM	3

Beruhigend, daß das Thema Plug'n'Play auch in der Zukunft noch nicht ganz ausgereift ist. Immerhin funktioniert die Sache, und schon bald findet sich Roger auf DeepShip 86 wieder. Dort liefert eine DNA-Analyse der Haare im Rasierapparat erste Hinweise auf die Übeltäter. Mangels Cyber-Equipment kann Roger diesen jedoch noch nicht nachgehen. Dazu hätte er auch kaum Zeit, denn in seinem Zimmer erwartet ihn schon ein neuer Auftrag. Also ab in den Transporterraum und hinunter auf Burksilon 5, wo seine Talente dringend benötigt werden.

Stellar in Nöten

Die alte Madam Sharpei nervt mit ihrem Putzfimmel ganz gewaltig! Als sie dann aber auch noch einen Giftgasangriff auf Roger unternimmt, wird es ihm einfach zu bunt: Er schnappt sich die Hydraulik des Krankenbetts und stemmt damit die Aufzugtür auf. Damit rettet er zwar seine Haut, aber die zu Hilfe eilende Stellar muß offenbar ihr Leben lassen. Um so erstaunlicher, daß Roger nach einer etwas peinlichen Beerdigung auf seinem ComPost einen Hilferuf von Stellar findet. Natürlich glaubt ihm das Captain Kielbasa nicht, und so macht sich Roger allein auf den Weg, um ein Shuttle zu kapern und Stellar zu retten.

Dummerweise ist der Zugang zur Shuttlebay gut bewacht. Beim Durchsuchen der ComPost-Aufzeichnungen über Alienrassen stößt Roger auf die Vulgarier, die einen praktischen Betäubungsgriff beherrschen. Das entsprechende Lehrvideo schaut sich Roger auf dem Holodeck an und kann danach zumindest schon die kleine Wache ausschalten. Er wird dafür zwar ins Gefängnis gesteckt, kann sich jedoch dadurch befreien, daß er aus seinem Mittagessen einen netten Doppelgänger bastelt. Der wird im passenden Moment auf die Pritsche gesetzt, und schon ist Roger wieder frei.

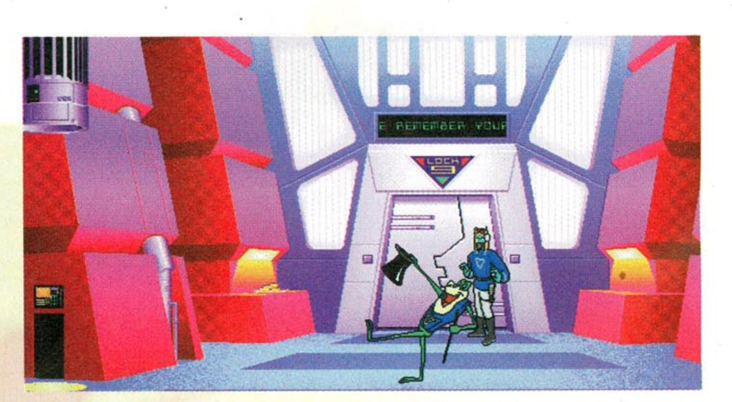
Jetzt wird noch etwas Zubehör gesammelt: In der Bar kann Roger dem Androiden Sidney einen Arm und ein Auge abschwatzen (wozu hat man schließlich Freunde); in der Krankenstation gibt es eine Morphiumspritze, mit der ein Donut kontaminiert wird. Diese Leckerei setzt den großen Wächter schachmatt, der kleine wird in Handarbeit erledigt und die Tür mit Hilfe des "Verlängerungsarmes" geöffnet.

Krawall im All

Der Keyring der Wache deaktiviert die Alarmanlage des Shuttles und Rogers Ausflug ins Weltall steht nichts mehr im Wege – außer vielleicht einige Startschwierigkeiten, die wie folgt behoben werden: Zuerst POWER, dann IDS drücken. Treibstoffeinstellung Lathanum, Sulfur, Silver, Neon auswählen und INITIATE drücken.



Wirklich nahr- und schmackhaft: Rogers Bio-Double.



Etwas Morphium versetzt den Wächter in Hochform



Vor dem Betreten des Shuttles sollte die Alarmanlage deaktiviert werden

Nur mit der richtigen Treibstoffmischung geht es ins All

Alles aus dem Weg – Parkettkosmetiker am Steuer!

Der Retina-Scan wird mit Sidneys Auge absolviert und ab geht die Post.

Leider ist das Flugglück nur von kurzer Dauer, denn der Shuttle bleibt mit einer Panne liegen. Nachdem Roger den Copiloten aktiviert und Motorhaube sowie Kofferraum des Shuttles geöffnet hat, schnappt er sich den Raumanzug im Schrank rechts und begibt sich in die Kälte des Alls.

Aus dem Kofferraum holt Roger Starthilfekabel und Pannenschild. Letzteres wird am Heckflügel befestigt. Nach längerer Wartezeit hält dann auch eine freundliche Astronautin und leistet Starthilfe; Unklarheiten in Sachen Verkabelung lassen sich mit einem Blick auf die Recall Notice in der Lehne des Pilotensitzes klären. Vor dem Betreten des Shuttles entfernt Roger den Fisch von der Antriebsdüse, und im Inneren des Shuttles ist auch noch etwas Arbeit nötig, da der Energiekristall repariert werden muß. Klebstoff und anderes Zubehör finden sich im Handschuhfach, als Ersatzkristall dient das entsprechende Teil des Datacorders. Jetzt ist der Shuttle wieder flugbereit, und es geht weiter nach Burksilon.

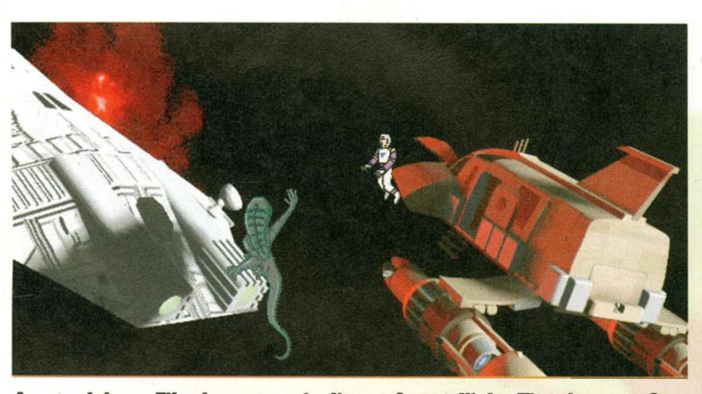
Auf der Datenautobahn

Dort wird Doktor Beleaux etwas auf den Zahn gefühlt. Nach dem Gespräch findet Roger ein Callahan-Modul in der Hi-Tech-Kiste. Sein Kumpel Fester auf Polysorbate dürfte sich für dieses Teil interessieren. Zuvor muß sich Roger aber erst noch Sternkarten besorgen. Dazu wird zunächst das PTS aktiviert, zwei Fotos werden gemacht, anschließend werden das Negativ des ersten und das Positiv des zweiten Fotos auf den PTS-Schirm gelegt, und es wird INITIATE gedrückt. Nun läßt sich Roger nach Polysorbate beamen und erhält von Fester im Tausch gegen das Modul einen Cyberspace-Helm, der auch gleich auf Burksilon am Computer des Doktors ausprobiert wird.

Nach längerem Fußmarsch auf der Datenautobahn gelangt Roger endlich zur Zentralverwaltung, vor der ein Brett und ein Schraubenzieher herumliegen. Mit letzterem wird die Nummernanzeige manipuliert, so daß Roger schließlich doch an der Empfangsdame vorbei in den File Room gehen kann. Hier sucht er in den entsprechenden Ablagen nach den Akten von Beleaux, Santiago, Rancid und Sharpei und findet auch noch einen Querverweis auf ein "Project Immortality". (Unzugängliche Karteikästen lassen sich mit einer kleinen "Steighilfe" erreichen.) Alle fünf Akten werden anschließend ausgedruckt, danach geht es wieder zurück in die reale Welt, wobei das Brett eine Möglichkeit zur Abkürzung bietet. Neben dem Computer liegen nun die Ausdrucke. Nachdem Beleaux mit ihnen konfrontiert wird, muß er endlich Farbe bekennen, und er bietet auch sofort seine Hilfe an. Roger wird nun samt Shuttle verkleinert und in Stellars Körper injiziert, damit er gegen die Nanites kämpfen kann.

Magenbeschwerden

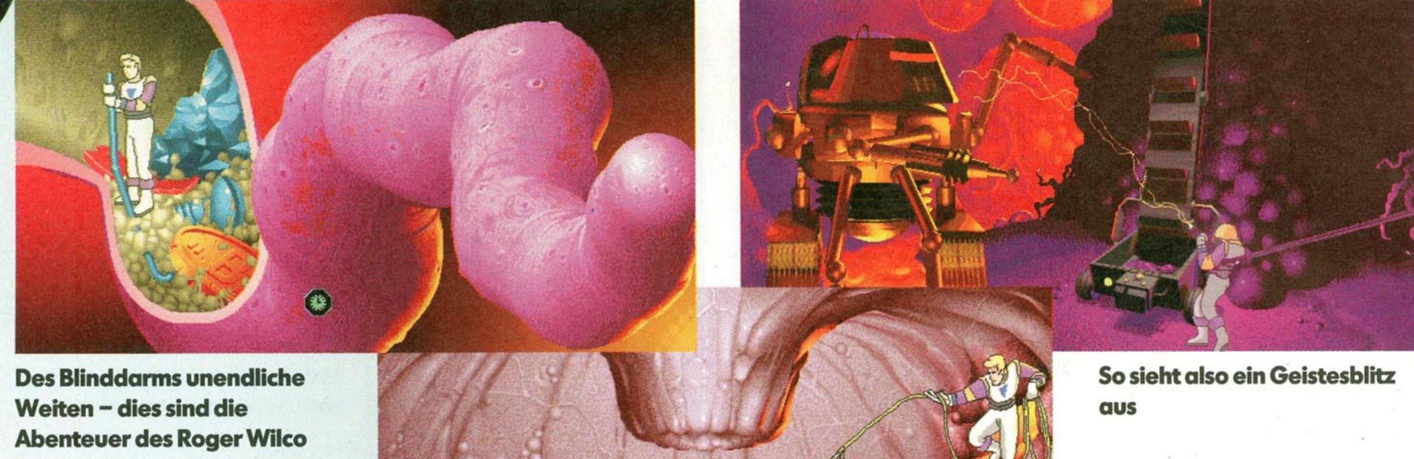
Die CD, die Roger von Beleaux erhalten hat, wandert in den Bordcomputer und zeigt die von Naniten befallenen Stellen an. Erste Station ist der Magen. Hier muß sich Roger nicht nur mit den Bösewichtern



Aus welchem Film kennen wir dieses freundliche Tierchen nur?



Über dieses Modul freut sich Fester ganz besonders



Des Blinddarms unendliche Weiten – dies sind die Abenteuer des Roger Wilco

Mahlzeit! Mit dem Enterhaken in die Speiseröhre – das kitzelt

So sieht also ein Geistesblitz aus

herumärgern, sondern auch noch seinen Shuttle reparieren. Bevor er sich (mit dem Raumanzug bekleidet) in die Tiefen des Magens begibt, entfernt Roger noch einige Lungenbläschen und Adern von seinem Raumschiff; letztere werden mit dem Klebeband aus dem Handschuhfach zu einem Schlauch verbunden.

Die ersten Naniten sind schnell gefunden, ein Bad in Magensäure sollte sie rasch ausschalten. Leider steigt der Säurespiegel durch die herumliegenden Candies nicht genug an. Also muß mehr Nahrung her. Daher schnappt sich Roger die Feder und bastelt sich aus der Selleriefaser und der Büroklammer einen Enterhaken, mit dem er in die Speiseröhre klettert. Hier finden sich ein Stück Kuchen und eine Pille. Ein Federkitzeln transportiert die Teile in den Magen. Pech für die Naniten! Aber schon bald steht Roger vor einem gefräßigen Bandwurm, der partout etwas futtern will. Ein paar Vitamine aus der Pille dürften ihm wohl schmecken, aber dazu muß das Ding erst geöffnet werden. Eine Öffnung führt Roger in völlig neue Regionen der menschlichen Anatomie – und zu Körpersäften, die, im Helm des Raumanzugs zur Pille transportiert, diese auflösen. Ein Engpaß auf dem einen Weg wird durch das Aufblasen der Lungenbläschen beseitigt, an anderer Stelle leisten Pumpe und Adern gute Dienste. Auf dem Rückweg wird Roger beinahe von einem Gallenstein erschlagen, dessen Fragmente ebenfalls ins Inventar wandern. Mit dem Stoff aus der Pille wird der Bandwurm gezähmt, der einen Ritt zum Blinddarm ermöglicht. Hier gibt es eine Büroklammer, einen Fingernagel und eine Zahnfüllung einzusammeln, danach geht es wieder zurück zum Shuttle, der mit der Füllung repariert wird.

Kopfschmerzen

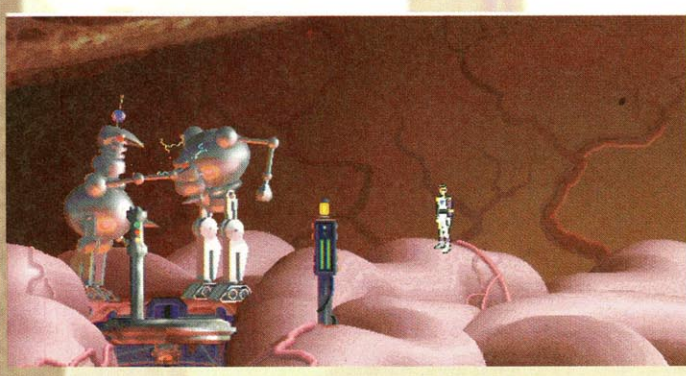
Als nächstes steht Stellars Gehirn auf der Reiseroute. Nach der Landung bahnt sich Roger mit dem Fingernagel seinen Weg. Über den Abgrund hilft nur ein mutiger Sprung mit anschließenden Laufversuchen. Als nächstes stehen zwei dumme Blechnaniten im Wege, die sich jedoch durch geschicktes Werfen von Gallensteinchen dazu überreden lassen, sich gegenseitig zu zerstören. Mit dem Aufzug geht es nun nach unten, wo allerdings ein kleiner Müllberg den Weg versperrt. Also noch mal ein Stück nach oben fahren und mit der Büroklammer in Stellars Hustenreiz-Zentrum herumstochern, dann ist der Weg frei.

Roger landet direkt neben dem Sharpei-Nanit, der sich nur wenig beeindruckt zeigt. Wesentlich allergischer reagiert er auf eine kleine Schocktherapie mit Büroklammer und Nervenende, doch so leicht gibt sich Sharpei nicht geschlagen. Die Allergnädigste taucht noch einmal aus der Versenkung auf – doch nur, um an einer plötzlichen Fischvergiftung zu sterben.

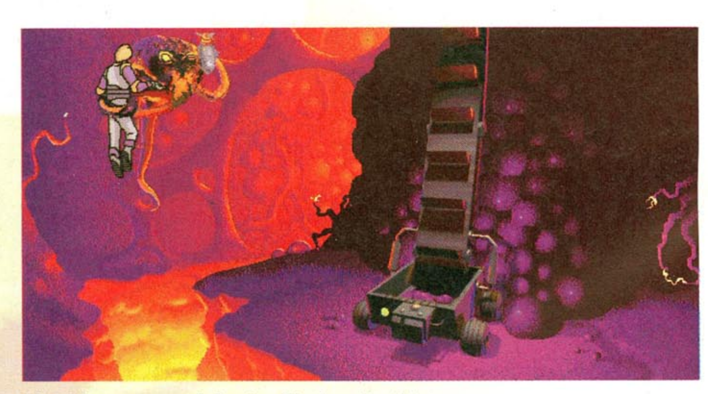
Und das waren dann auch schon die Abenteuer des Roger Wilco. Lassen wir uns überraschen, wie die Geschichte weitergeht – in Space Quest 7.

❑

Karl Schmittle/ Heiner Stiller



Irgendwie sind diese Blechköpfe ganz schön doof!



Mach's gut ... und danke für den Fisch!

Der Klassiker – Jubiläumsabenteuer mit der Enterprise

Star Trek – 25th Anniversary

Euch sind die Spitzohren von Spock lieber als Picards Glatze? Dann solltet Ihr Euch diesen Adventure-Klassiker noch mal genauer anschauen ...

Wir haben hier die wichtigsten Hinweise für die erfolgreiche Absolvierung der einzelnen Missionen zusammengestellt, etwas Spielraum für eigene Experimente bleibt aber noch (insbesondere wenn Euer Abschneiden nicht 100prozentig ist, solltet Ihr Euch über Eure Vorgehensweisen nochmals Gedanken machen).

Mission 1 – Begegnung mit Aliens

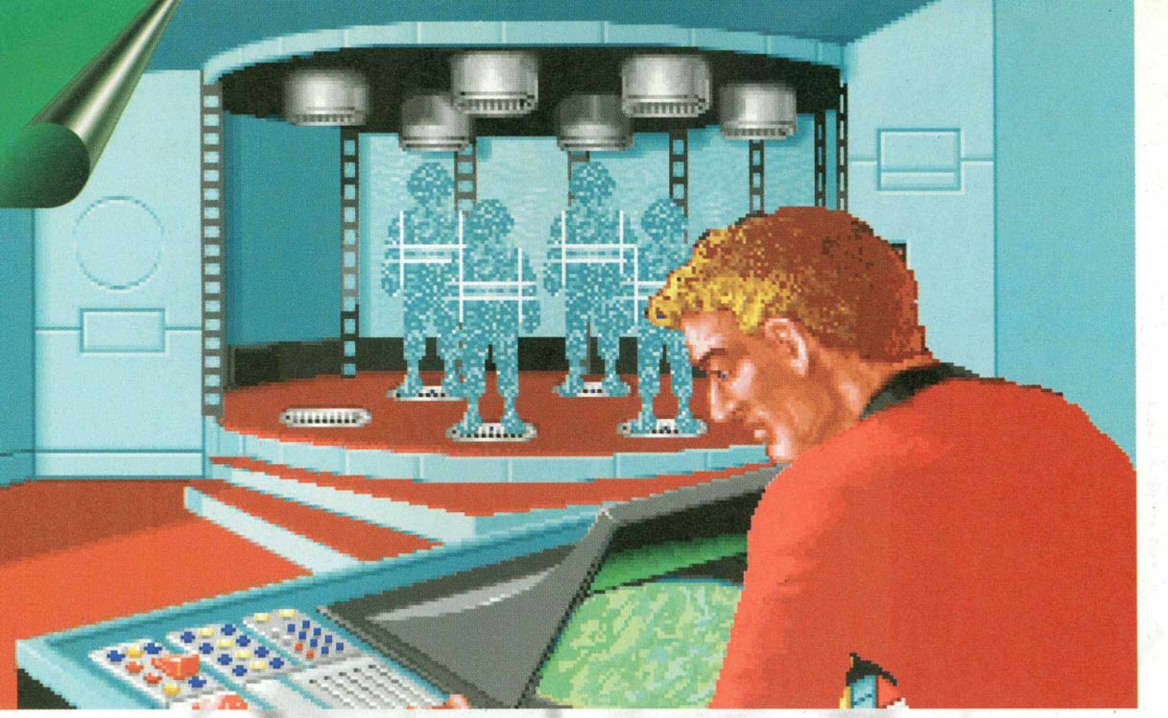
Nach den ersten Gesprächen mit den Bewohnern von Pollux V wird die Gegend genauer erkundet. Die plötzlich auftauchenden Klingonen werden per Phaser ausgeschaltet, sie entpuppen sich als Roboter. Die Hand eines Roboters kann später im Labor repariert werden. Im gleichen Bild findet sich auch eine Beere, aus der ein Heilmittel hergestellt werden kann. Anschließend wird mit den Phasern der Zugang zu der Alien-Station freigeräumt, und der verschüttete Bewohner wird geborgen. Die Tür wird mit der reparierten Hand geöffnet; im Innern der Station werden die Regler so eingestellt, daß jeweils nur noch eine Lampe leuchtet. Mit einem freundlichem Gruß wird der auftauchende Navianer besänftigt und in die Föderation aufgenommen. Alle anderen Probleme lassen sich mit den Objekten aus Bruder Stephens Sammlung lösen.

Mission 2 – Unter Raumpiraten

Nach einem kurzen Gespräch mit den Elasi bringt man per Computer den Command Prefix Code der Masada in Erfahrung und beamt mit dessen Hilfe auf das gekaperte Schiff. Mit dem Werkzeug, das man vom Techniker erhalten hat, und dem im Korridor herumliegenden Schrott läßt sich ein Werkzeug zur Reparatur des Transporters anfertigen, wenn der Phaser Welder mit einem normalen Phaser aufgeladen wird. Um die Crew der Masada zu befreien, muß Spock die Novabombe an der Tür entschärfen. Nur so läßt sich in Erfahrung bringen, wie das Kraftfeld auf dem Weg zur Brücke ausgeschaltet wird. Dank des Überraschungsmoments sollte es bei der Überwältigung der Piraten keine Verluste geben.



Traue keinem Klingonen, den du nicht selbst getötet hast. Und übersieh die Hand nicht!



Frisch gebeamt ist halb gewonnen – das Außenteam bricht zu neuen Abenteuern auf

Das Virus wird per Ammoniak unschädlich gemacht. Dazu Ammoniak per Molekularsynthesizer herstellen und mit einer Virenkultur aus dem Kühlschrank am Analysegerät im Hauptlabor testen, das Gegenmittel im Molekularsynthesizer vervielfältigen. Für einen besonderen Bonus sollte auch noch etwas Wasser hergestellt werden, damit man die Romulaner wieder vollständig auf die Beine bringen kann.

Mission 3 – Virologie

Der Bordcomputer von Ark 7 enthält alle notwendigen Informationen, die zum Brauen der verschiedenen Chemikalien notwendig sind. Gasflaschen lassen sich mit dem Werkzeug aus dem Maschinenraum anschließen und mit dem Antigrav-Gerät bewegen. Aus den Kabelresten läßt sich Polyberylcarbonat destillieren, aus diesem wiederum TLTDH-Gas zur Betäubung der Romulaner, das zu diesem Zweck in den Luftschacht im Maschinenraum geleitet wird.



Erst die Bombe entschärfen, sonst ist die Crew der Masada schnell Geschichte

Kleiner Plausch unter Feinden. Trotz allem ist mit den Elasi nicht zu spaßen!

Mission 4 – Zwischenspiele

An Bord des Frachters wird zunächst alles eingesackt, was nicht niet- und nagelfest ist. Insbesondere die Sphäre ist später wichtig. Durch Experimente am Waffencomputer und auf der Brücke des Schiffs läßt sich Kontakt mit der Enterprise aufnehmen; die Koppelung beider Tricorder erlaubt die Inbetriebnahme des Bordcomputers, dessen Daten mittels der Sphäre gesichert werden können. Das Lebenserhaltungssystem läßt sich mit dem Werkzeug von der Brücke reparieren. Damit man Mudd später behandeln kann, muß Spock seinen Spezialgriff anwenden, während es Pille vorbehalten bleibt, den Medocomputer zu bedienen.

Immer hübsch freundlich sein: Dieses Alien sollte mit Respekt behandelt werden



Wer die Missionen tadellos erfüllt, der bekommt auch eine entsprechend gute Bewertung

Was mag wohl auf dieser Station vorgefallen sein? Bald wissen wir mehr ...

Mission 5 – Klingonische Gerichtsbarkeit

Um aus der Grube zu entkommen, muß man zunächst das Schlupfloch der Schlange mit einigen Steinen versperren; anschließend wird die Liane mit Steinwürfen in Reichweite gebracht. Am Wächter gelangt man vorbei, indem sich ein Crew-Mitglied von der Schlange beißen läßt. Mit dem Messer des Wächters wird später ein Stück der Pflanze am Ufer abgeschnitten und ins Wasser geworfen.

Vor dem klingonischen Tribunal wird durch geschickte Verhandlungsführung (Antworten 2/2/1/2/1) eine Mutprobe arrangiert. Durch Aufschmelzen des Bodens und mit Hilfe der Holzstücke wird das Energiewesen ausgeschaltet. Das Türschloß wird durch das Senden beider Codes geöffnet. An der fremdartigen Maschine müssen zunächst die drei grünen Kristalle eingesetzt werden, weitere Anweisungen folgen dann. Durch die Wahl von Antwort 3 lassen sich später sowohl Vlict als auch Quetzecoatl retten, was Bonusprozente bringt.

Mission 6 – Zahlenspielereien

Vor dem Verlassen der Enterprise sollte der Bordcomputer nach Informationen über die Völker der Lucr und Sofs befragt werden. Insbesondere die jeweiligen Zahlensysteme sind interessant, da aus ihnen später Zugangscodes berechnet werden müssen. Der Code für Tür 1 lautet 10200 ("99" als religiös wichtige Zahl), der für Tür 2 ist 122 ("17." Buchstabe des Lucr-Alphabets).

Die letzte Tür ist nur mit einer besonderen Karte zu öffnen. Das Muster muß per Tricorder vom Schloß abgelesen und in den Laserbohrer übertragen werden. Der sorgt auf höchster Energiestufe für eine passende Gußform, in der auf kleinster Stufe eine Gesteinsprobe von außerhalb der Station zum Schmelzen gebracht wird. Anschließend werden die beiden Computer mit einem Kabel synchronisiert, und dann ist auch diese Mission erledigt.

Mission 7 – Spiegelbildliches

Auf der USS Republic sind die Aufzeichnungen des Bordcomputers zu analysieren, und man muß dem letzten Überlebenden medizinischen Beistand gewähren. Anschließend geht es weiter zum Showdown gegen eine Kopie der Enterprise und zwei Piratenschiffe. Geschicktes Ausbremsen der Gegner und Ausweichkurse für notwendige Reparaturen sind dringend angeraten. Viel Spaß! ❑

Karl Schmittle/Heiner Stiller



Mit der Laboreinrichtung läßt sich so manches Wundermittel zusammenbrauen



Ein Bild der Verwüstung – und doch kann der Computer noch zum Leben erweckt werden ...

Encyclopedia Galactica

Unser kleiner Reiseführer soll angehenden Elitepiloten eine Einstiegshilfe bieten und routinierten Space-Cowboys ein paar interessante Ecken der Galaxis vorstellen.

An meine ersten Gehversuche mit dem Elite vor rund einem Jahrzehnt auf einem Schneider CPC erinnere ich mich noch ganz genau. Anleitung und Novelle hatten Appetit auf das Spiel gemacht, doch das Andocken an Raumstationen stellte ohne Landecomputer ein schier unüberwindliches Hindernis dar. Stunden später dann der Durchbruch. Und die Arbeit hat sich gelohnt. Wohl kaum ein anderes Spiel flimmerte so viele Stunden über den Monitor. Inzwischen gibt es zwei Nachfolger, **Frontier** und **Frontier: First Encounters**, die beide aus demselben Holz geschnitzt sind wie das Original.

Doch die Zeiten haben sich geändert. Ein Großteil der Spieler ist nicht mehr bereit, Bugs und eine lange Einarbeitungszeit für vergleichbar mickrige Grafik in Kauf zu nehmen. Fehler gab's ebenfalls schon im ersten Teil, allerdings treten sie in der Urversion von *First Encounters* besonders massiv auf. Die neuesten Update- bzw. Remaster-Versionen sind da schon wesentlich spielbarer, wenn auch nicht ganz fehlerfrei. Doch heute ziehen es viele Spieler vor, sich von einem Spiel unterhalten zu lassen, bei dem man nicht viel Zeit investieren muß, um in seine Geheimnisse einzudringen.

Wer Geduld aufbringt, kann sich aber von der Elite-Saga in ihren Bann ziehen lassen. Einsam dreht man seine Runden durch die Galaxis, um routiniert Aufträge auszuführen und doch immer wieder etwas zu entdecken. An manche Systeme wird man sich gewöhnen, sie liebgewinnen, andere nur ein einziges Mal besuchen ...

Kaum eine andere Spieleserie simuliert so schön ein Universum, in dem man sich frei bewegen kann und nicht in einer bestimmten Reihenfolge die Rätsel lösen muß, die einem von den Programmierern vorgesetzt werden.

Frontier – Einstieg leicht gemacht

Aber wie gesagt, aller Anfang ist schwer. Damit er ein bißchen leichter wird, hier zunächst einige Tips für Novizen bei **Frontier**. Die ersten paar Stunden verbringt man damit, Geld zu scheffeln, um sich ein größeres und besser ausgestattetes Schiff leisten zu können. Dazu verfrachtet man Luxusgüter von "Sol" nach "Bernard" und Roboter von "Bernard" nach "Sol". Mehr Platz hat man, wenn man sämtliche Ausrüstungsgegenstände verkauft – mit Ausnahme des Hyperraum-Drives und des Autopiloten. Um nicht in Schwierigkeiten zu kommen, dockt man nur an Raumstationen im Orbit an, nicht auf dem Planeten.

Wenn übrigens jemand in den Bulletin-Boards nach den mitgebrachten Gütern sucht, zahlt er mehr, als er auf dem freien Markt bekommen würde. Diesen Pendelverkehr richtet man jetzt – unter regelmäßigem Abspeichern (was übrigens im ganzen Spiel dringend zu empfehlen ist) – so lange ein, bis man genügend Geld verdient hat.



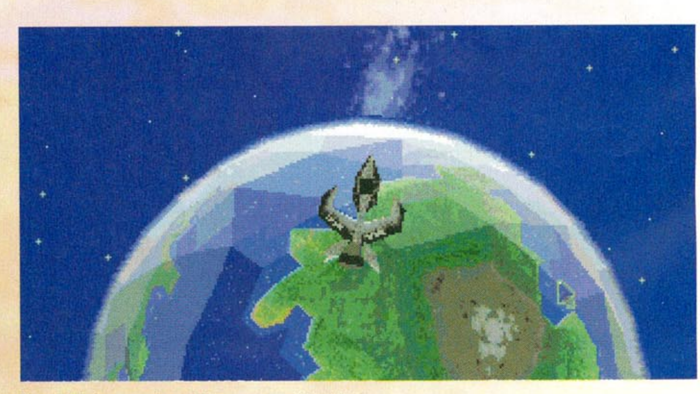
Nach wie vor Dreh- und Angelpunkt der Handlung – die Raumstationen

Dann wird es langsam Zeit, sich ein neues Schiff zuzulegen. Ein gute Wahl ist zum Beispiel eine Adder, die man später bei einer passenden Gelegenheit gegen eine Constrictor eintauschen kann. Spätestens, wenn man ein noch größeres Schiff mit ordentlich Laderaum hat – wobei man tunlichst darauf achten sollte, keine lahme Ente ohne starken Hyperraum-Antrieb zu erwischen –, kann man sich dumm und dämlich verdienen, wenn man Luxusgüter nach "Ayurso" (4,0) verscherbelt.

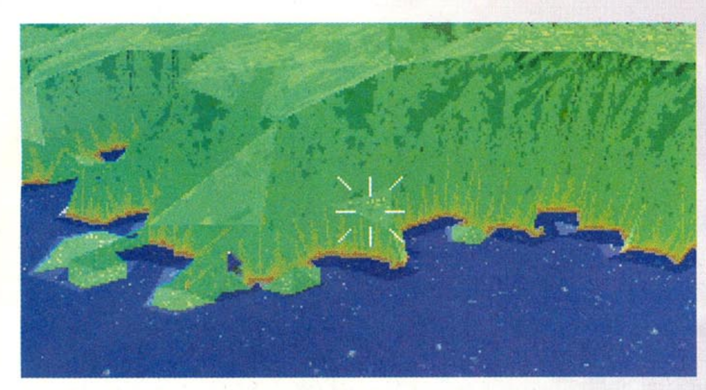
Nun wird es aber Zeit, jeden seinen eigenen Weg durchs All suchen zu lassen. Daß jetzt auch langsam eine Aufrüstung des Schiffs fällig ist, versteht sich wohl von selbst. Allem voran sind ein ordentlicher Laser und Schilde angesagt.

Ab und zu kann es nützlich sein, Systeme zu betreten, die eine spezielle Genehmigung verlangen. Diese erhält man, wenn man eine Person oder Fracht abliefert, die in das betreffende System muß. Da die Erlaubnis unbegrenzt gültig ist, kann man später davon profitieren, zum Beispiel, wenn eine Militärmission das Betreten des betreffenden Systems verlangt.

Apropos Militärmissionen. Um schnell ein paar Ränge aufzusteigen, gibt es zwischen "Facece" und "Vequess", zirka 35 Lichtjahre südlich von "Sol", jede Menge einfache Militäraufträge für das Imperium, während man Aufträge der



Im Orbit um den Planeten Merlin



Auf Merlin gibt es auch spektakuläre Landschaften zu sehen

Föderation in "Tau Ceti" und "Eta Cassiopeia" bekommt. Nebenbei bemerkt: Wer für beide Seiten arbeitet oder zu sehr mit Transporten von undefinierbaren Spionen sein eigenes Süppchen kocht, scheint langsamer aufzusteigen.

Nützlich wäre es auch zu lernen, wie man auf der Planetenoberfläche landet. Wenn jedoch die Masse des Planeten zu hoch ist, wird es verdammt schwer, sicher aufzusetzen, weil die Anziehungskraft zu groß ist. Eine Planetenmasse von 1.0 oder 1.25 ist ein Grenzwert, der noch machbar ist. Die wohl einfachste und sicherste Vorgehensweise ist wie folgt:

In das System eintreten mit dem Autopiloten. Dann auf manuelle Steuerung umschalten, auf leichten Sinkflug gehen, indem man die Spitze des Schiffs knapp unterhalb des Horizonts positioniert. •Geschwindigkeit 15.000 km/h. Dann die Geschwindigkeit immer wieder langsam drosseln. Auf 40.000 m Höhe beginnt sich das Schiff um die eigene Achse zu drehen. Weiter auf 7000 km/h runterbremsen und auch danach die Geschwindigkeit langsam verringern. Unter 5000 m auf 1000 km/h gehen, Fahrwerk ausfahren, Zeitraffer ausschalten. Bei 2000 m auf 500 km/h, ab 1000 m auf unter 90 km/h runterschalten. Auf 100 m Höhe die Nase leicht nach oben heben und langsam absinken lassen ... – geschafft! Diese Prozedur kann man zum Beispiel im Sol-System recht sicher üben.

Wagemutige sehen sicher schon in den diversen Killeraufträgen einen Anreiz. Die Aufträge, bei denen man das Startdatum des Opfers kennt, bringt man am besten kurz und schmerzlos hinter sich.

Die erste goldene Regel lautet: Rechtzeitig dort sein, am besten ein paar Tage vorher, sonst hat man alles vergeigt, bevor es angefangen hat. Auf gar keinen Fall darf man nun an einer Station andocken oder Kontakt mit einem anderen Schiff aufnehmen, denn dann bekommt das Opfer Wind und verzieht sich.

Man bleibt also im Abstand von ca. 30 km vom Zielpunkt im Orbit, falls das Rendezvous mit dem Opfer bei einer Raumstation stattfinden soll. Eine halbe Stunde vor dem vereinbarten Zeitpunkt schaltet man den Zeitraffer runter und nähert sich der Station bis auf 5 km an. Rund zwei Minuten vor der vorgesehenen Zeit schaltet man den Zeitraffer aus. Nun sollte die Zielperson erscheinen, und man folgt ihr mit einigem Abstand. Wenn sie einen Hyperraumsprung macht, folgt man ihr und eliminiert sie dann.

Zum Abschluß noch ein paar Reisetips. Mitten im Gebiet des Imperiums gibt es ein System, das der Föderation angehört: "Edbela" (5,-7). "Iovesco" (0,7) ist eine religiöse Diktatur auf einer kleinen Insel – empfehlenswert für alle, die auf rötliche Himmel um die Mittagszeit stehen. Besonders schöne Landschaften gibt's außerdem in "Enioar" (-3,-4), "Fawoal" (2,-8), "Ackcanti" (1,-9) und "Alioth" (0,4).

Mehr Missionen: First Encounters

Auch bei **First Encounters** kann man so anfangen, wie oben beschrieben, und das Konto per Pendelverkehr zwischen zwei einigermaßen sicheren Stationen aufbessern. Effektiver und interessanter ist es jedoch, an dem Jiagged-Banner's-Rennen teilzunehmen, das in "Old Curie" startet. Wer eine alte, fehlerhafte Version hat, kann sogleich loslegen. Bei der gepatchten oder neu gemasterten Version sind hingegen zunächst alle Andockplätze belegt. Man muß erst einmal das System verlassen und dann wiederkommen, wenn sich der Andrang gelegt hat.

Der Sieg des Rennens ist ein Kinderspiel. Die einzige Zwischenstation sollte man bei "Sohalia" machen. Dann erfährt man auch gleich, daß dort eine Seuche ausgebrochen ist. Nach dem Rennen kann man sich als fliegender Apotheker zwischen "Sohalia" und "Titican" eine goldene Nase verdienen (Parallelen zur Realität wären rein zufällig und völlig unbeabsichtigt). Wer es übrigens ganz besonders eilig hat, akzeptiert gleich zu Beginn (also noch vor dem Rennen) die Artefact-Mission, bei der ein Kunstwerk transportiert werden muß. Die Frist ist theoretisch ausreichend, artet aber leicht in Streß aus.

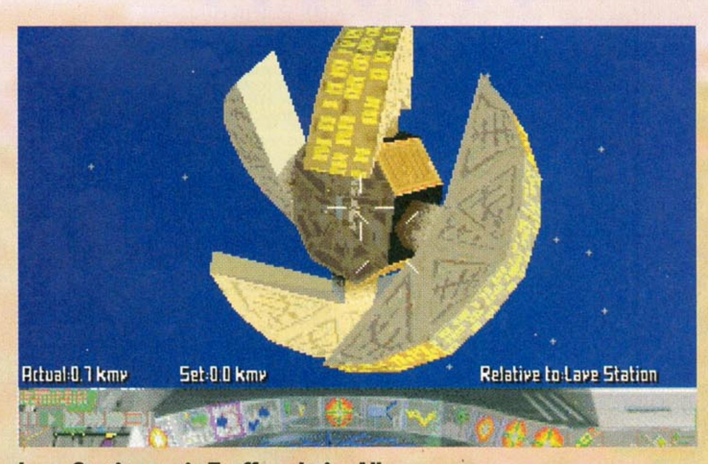
Die ersten Schritte sind getan, und wer sich an Planetenlandungen oder Killeraufträgen versuchen will, geht vor wie oben für Frontier beschrieben.

Bevor jetzt noch ein paar Takte zu den wirklich interessanten Spezialmissionen kommen, eine Warnung: Wer weiterliest, verdirbt sich einen Teil des Spaßes, die Missionen selbst zu finden.

Ziemlich leicht und dennoch lukrativ ist es, Deutera Rast zu meucheln, wenn man ihr folgt, ohne eine Starterlaubnis abzuwarten, und nach ausgeführtem Auftrag möglichst schnell das eigene Schiff verkauft.

Nun noch ein paar Hinweise in Kürze: Das System "Alliot", Raumhafen "Culloden", kann unter Umständen ganz interessant sein. Die recht heftige "Turner's Requiem Quest" bekommt man, wenn man für "Turner's Requiem" spendet. Um sie zu bestehen, muß man allerdings die "Argent's Quest" fliegen. Im "Polaris"-System gibt es einen Raumhafen mit dem Namen *???*. Und es scheint tatsächlich möglich zu sein, mit einem Thargoiden-Raumschiff zu fliegen. ❑

Andreas Lober



Lave Station – ein Treffpunkt im All

Tips & Tricks und Kleinigkeiten

Kurz und gut

Auch der kleinste Tip ist oft von Nutzen, besonders wenn man in einem Game an einer bestimmten Stelle hängt und es scheinbar keinen Ausweg gibt. Nicht immer müssen es Komplettlösungen sein, denn wie so oft liegt die Würze in der Kürze.

Battle Isle III

Hier sind alle Levelcodes zu Blue Bytes Strategieknüller:

Level 2	6487674
Level 3	1564386
Level 4	9745642
Level 5	3756838
Level 6	2957843
Level 7	8844366
Level 8	2375411
Level 9	3854653
Level 10	5647332
Level 11	4092664
Level 12	7564366
Level 13	8264241
Level 14	3243554
Level 15	5487436
Level 16	1353411
Level 17	4524338
Level 18	6731244
Level 19	1243371
Level 20	6245425

Rebel Assault 2

Für den Fall, daß einmal die Macht nicht mit Euch sein sollte, helfen die folgenden Levelcodes sicher weiter:

Beginner:
JABBA
ENDOR
LACHTON
BORSK
KROYIES
AURIL
KAMPL
FERRIER
GALIA
DENARII
SADOW
ONDERON
ALEEMA
CATHAR
DOMINIS

Novice:
EWOKS
CHEWIE
DANKIN
NOGHRI
CHAMMA
BOGGA
INCOM
KOTHLIS
KRATH
SIOSK
ADEGAN
AMANDA
AMBRIA
SYLVAR
MIRALUKA

Custom:
WOOKIE
DROID
RODIAN
BPFASSH
KSHYY
TORVE
SLUISSI
PALANHI
DROKKO
NATTH
SABACC
ANDUR
ARKANIA
DIATH
DREEBO

Expert:
ANAKIN
KENOBI
FORTUNA
MODON
OMMIN
REKKON
SHAZEEN
KIIRIUM
GUNDARK
DIANOGA
ATUARRE
ESSADA
PAPLOO
NASHTAH
PESTAGE

Earthsiege

Macht Euch in den Trainingsmissionen nicht nur mit dem Handling der Mechs vertraut, sondern auch mit den einzelnen Missionstypen: Alles, was Ihr im Training macht, steht auch in den späteren Missionen auf dem Programm. Falls Ihr dabei besonderen Gefallen an den schweren Mechs gefunden habt und Euch zu Beginn Eurer Karriere ärgert, nur mit leichten Blechdosen durch die Gegend hüpfen zu dürfen, solltet Ihr mal den folgenden Trick ausprobieren:

Beginnt oder ladet eine Karriere und unterbrecht sie kurz, um eine Trainingsmission an-



Welchen Granatwerfer hätten's denn gerne?

In der Einsatzbesprechung bei Earthsiege

zuwählen. Sucht Euch für die Trainingsmission einen nett ausgestatteten schweren Mech aus, kehrt aber nach der Auswahl sofort wieder in den Karrieremodus zurück. Spielt und überlebt (!) nun die reguläre Karriere-Mission. Danach solltet Ihr auch in Eurer Werkstatt schwere Mechs nebst zugehöriger Ausrüstung anwählen können. (Wenn es nicht auf Anhieb klappt, einfach noch mal probieren.)

Und noch ein kleiner Tip für alle, die ihren Mech heil nach Hause bringen wollen: Traut Euren Vorgesetzten nicht zu sehr! Die vorgegebenen Routen mögen zwar wegoptimiert sein, führen aber oft durch den dicksten Schlamassel oder an lästigen Raketentürmen vorbei. Wenn es beispielsweise bei Aufklärungsmissionen nur darauf ankommt, sich einem Stützpunkt o. ä. zu nähern., dann solltet Ihr lieber längere Umwege in Kauf nehmen und auf keinen Fall die vorgegebene Route einschlagen. (Aber Vorsicht, daß Ihr das Missionsgebiet nicht verlaßt!)

Whale's Voyage II

Hier sind einige kleine Tips für den richtigen Einstieg in den Adventureteil des Games. Euren radioaktiven Müll werdet Ihr nur los, wenn Ihr Euch von Antolos bis nach Cybertech 1 durchschlagt, um dort eine Konzession zu erhalten. Ein korrupter Beamter bietet gegen Bargeld auch seine Hilfe an, bei der Rückkehr nach Antolos merkt Ihr jedoch, daß Ihr ordentlich geleimt wurdet. Also nochmals zurück nach Cybertech und dem Herrn gehörig auf die Finger geklopft. Hier erhält man unerwartet Hilfe von Winnie Wim, die als Gegenleistung Hilfe bei der Suche nach ihrem verschwundenen Vater erwartet. Sie verrät Euch, daß der Betrüger ein Stockwerk tiefer sitzt, und öffnet den Weg zu seinem Versteck. Nachdem der Herr dann doch zur Kooperation überredet wurde (ein Schuß reicht), ist etwas Geldverdienen angesagt, denn der genervte Auftraggeber verlangt deftigen Schadensersatz.

Eure Handelsreisen könnt Ihr dann auch gleich mit der Suche nach Daddy Wim verknüpfen. Ein erster Anhaltspunkt besagt, daß er sich auf Castra aufgehalten hat. Hier erfahrt Ihr dann auch von einer zweiten Stadt auf dem Planeten. Um diese zu finden, müßt Ihr allerdings einen gut ausgestatteten (und teuren) Gleiter besitzen. Sobald Ihr das notwendige Bargeld dafür beschafft habt, fliegt Ihr mit dem Gleiter über die Oberfläche, bis Ihr bei 13/106 die zweite Stadt gefunden habt. Zu der könnt Ihr anschließend normal herunterbeamen; in der nahegelegenen



In Whale's Voyage gibt es auf den Planetenoberflächen einiges zu entdecken

Bar wartet schon der nächste Hinweis – allerdings nur, wenn Ihr dem Barkeeper "etwas ganz Besonderes" besorgt.

Die Drogen, die er haben möchte, gibt es in einem Shop auf Bios, zuvor solltet Ihr allerdings in Penthe den Übersetzer organisieren. Hat der Wirt seinen Stoff bekommen, zeigt er Euch einen Geheimraum. Hier findet Ihr einen Zettel, den Ihr sofort Winnie vorlegen solltet. Diese empfiehlt eine Reise nach Chiry, auf dem es inzwischen allerdings nur so von Finsterlingen wütet. Ob der Wohnungsvermittler auf Smuse vielleicht weiterhelfen kann? Wir werden sehen ...

Ach ja, wenn Ihr absolut keinen Bock auf Herumgehüpfe im Weltall habt, dann nehmt Euch doch mal einen der gespeicherten Spielstände vor: Dort steht ab Adresse 1F26h die Höhe Eurer Barschaft – noch nie war es so einfach, Millionär zu werden und die gute alte Whale mit allen möglichen Extras vollzustopfen.

Privateer

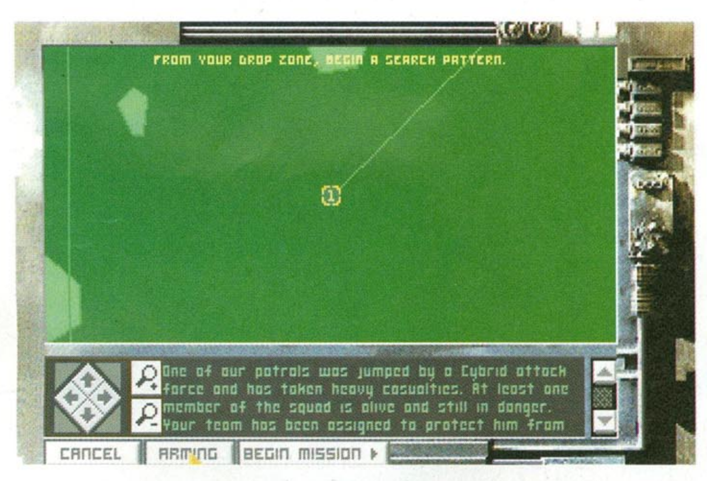
Und noch ein kleiner Pfusch am Spielstand: Hier ist der Geldbetrag ab Adresse 305h abgelegt. Nach entsprechender Arbeit könnt Ihr Euren Spaceflitzer ordentlich ausrüsten und Euch anschließend auf die eigentlichen Abenteuermissionen stürzen. (Kleiner Tip für den richtigen Einstieg: Nehmt den Auftrag von Sandoval auf New Detroit an und transportiert Eisen nach Liverpool. Von da an kommt die Sache so richtig ins Rollen ...)

Wing Commander III

Und für alle Katzenliebhaber haben wir auch noch zwei kleine Cheats auf Lager: Startet das Spiel mit "WC3 -mitchell" (Kleinschreibung beachten!), um die fast schon legendäre Schnellsieg-Option zu bekommen, die es auch in diesem Teil gibt. Wenn der Cheat geklappt hat, sollte im Vorspann irgendwer laut "Mitchell" brüllen. Danach habt Ihr es im Weltall wesentlich einfacher: Nehmt einfach ein Schiff ins Visier, und drückt <Strg-W> – schon ist der Feind Geschichte. Oder noch besser: Drückt <Strg-Alt-W>, um gleich alle Feinde auf dem Bildschirm mit einem Rutsch zu vernichten.

Wenn Ihr Euch die Filmsequenzen direkt anschauen wollt, ist etwas Fingerverrenkung nötig: Haltet während des Eröffnungsbildschirms <Shift>, <Entf> und <F10> gedrückt, und tippt bei aktivierter Umschaltfeststelltaste "LORDBRITISH" ein. Ein neues Menü bietet Euch nun seine freundlichen Dienste an. ❑

Karl Schmittle/Heiner Stiller



Die taktische Darstellung verschafft Überblick


STARBLA

Im Weltraum gibt es mal wieder Ärger: Genolyne, die Priesterin des Chaos, herrscht mit eiserner Hand über das bekannte Universum. Die Opposition wird von der "Kämpfenden Front der Wissenschaft" gebildet, die Genolyne und ihre Untergebenen unerbittlich bekämpft. Ein Attentat auf einen führenden Kopf der "Wissenschaftlichen Front" führt zu einer weiteren Verschärfung des Konflikts, und ein gewitzter, kampferprobter Agent wird eingesetzt, um Genolynes Macht zu brechen ...

DE DE

Silmarils

Ermittlungsbehörde, internes Rundschreiben NR. 24x964

Mit dem Tod von Julius Gordan haben wir einen entscheidenden Erfolg gegen die Förderer der Rebellion und deren geheime Organisation, die Kämpfende Front der Wissenschaft, erzielt. Dieser empfindliche Schlag gegen den revolutionären Widerstand bringt uns dem Ziel der absoluten Unterwerfung der Galaxis einen weiteren Schritt näher. Wir warnen jedoch davor, die Schlagkraft der Rebellen zu unterschätzen, und empfehlen, alle operativen Kräfte bereitzuhalten. Der Widerstand scheint sich seiner Sache immer noch sicher zu sein. Die von uns in die Organisation eingeschleusten Agenten sind mit beunruhigenden Nachrichten zurückgekehrt. Die Feinde bereiten scheinbar eine Operation gegen Cassandra vor, den Dom unserer gesegneten Mutter Genolyne und ihre großmütigen Cephalydras.

Der für diesen Zerstörungsauftrag ausgesuchte Führer ist ein humanoider Söldner der terrestrischen Rasse. Er wird über ein von den Centauriern gebautes Raumschiff verfügen. Deshalb ist an alle Jäger der Befehl ergangen, jedes nicht registrierte Raumschiff centaurischer Bauart sofort zu vernichten. Darüber hinaus wurde eine Belohnung von 200.000 Kredits für die Eliminierung des Erdlings ausgesetzt.

Protokoll über das Treffen der "Kämpfenden Front der Wissenschaft"

Wir betrauern den Tod unseres Anführers Julius Gordan, der von Agenten der Ermittlungsbehörde kurz vor seiner Abreise nach





Cassandra ermordet wurde. Sein Sohn, S. Gordan, hat die schwere Aufgabe der Führung unserer Organisation übernommen.

Wir alle bekräftigen unsere Loyalität und schwören, Genolyne zu zerstören, die Priesterin des Chaos und der Unterdrückung des freien Willens. Wir haben beschlossen, den Kampf fortzusetzen, der von unserem verstorbenen Führer begonnen wurde. Wir wissen, daß er Magnetkarten auf verschiedenen Planeten hinterlassen hat, die – wie ein Puzzle zusammengelegt – die interstellaren Koordinaten von Cassandra wiedergeben.

Storm Walker, unser bester Kämpfer, wurde einstimmig gewählt, die Aufgabe von Julius Gordan zu einem erfolgreichen Ende zu führen. Ihm wird das modernste centaurische Raumschiff, die Starblade, zur Verfügung gestellt.

Die Bewegung der Spielfigur

Bewegungen: Wird der Feuerknopf nicht gedrückt, kannst Du die Figur in acht Richtungen bewegen.

Befehle mit gedrücktem Feuerknopf:



Joystick nach oben: Granate werfen



Joystick nach links: Rückzug



Joystick nach rechts mit Schußwaffe: zwei Schüsse



Joystick nach rechts mit Laserschwert: drei Schläge

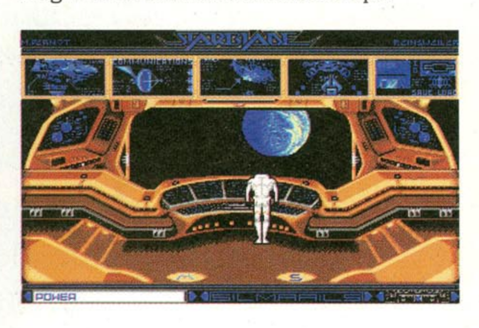


Joystick nach unten: Niederknien oder Objekt aufnehmen

Um von einem Planeten zu starten, gehst Du an Bord des Schiffs und drückst den Feuerknopf. Wenn Du an die Kontrollen möchtest, führst Du Deine Spielfigur direkt davor und drückst den Feuerknopf, die ‹Shift›- oder ‹Eingabe›-Taste. Die Taste ‹B› aktiviert den Schutzschirm.

Das Cockpit

Es gibt fünf Kontrolltafeln im Cockpit.



Kontrolltafel 1

Die Kontrolltafel 1 zeigt den allgemeinen Zustand an (Waffen, Maschine, Kreise). Gibt es Probleme mit der Maschine, wird eine Überprüfung der Maschinenkontrolltafel nötig. Fällt einer der vier Hauptkreise aus (Nahrung, Sauerstoff, Cockpit, Magnetschild), mußt Du die schadhafte Komponente im tiefer gelegenen Deck finden und austauschen.

Kontrolltafel 2

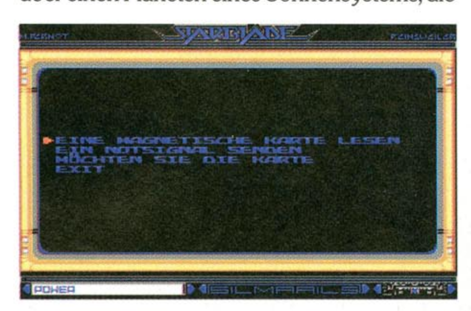
Die Kontrolltafel 2 ermöglicht Dir das Auslesen der Magnetkarten, die Du auf den ver-



schiedenen Planeten gefunden hast. Von hier aus werden auch Rettungssignale ausgesandt und ankommende Nachrichten empfangen.

Kontrolltafel 3

Die Kontrolltafel 3 zeigt Dir alle Informationen über einen Planeten eines Sonnensystems, die



Du brauchst. Wähle Dein Ziel und starte dann entweder mit konventionellem oder mit dem Hyper-Antrieb. Der Hyper-Antrieb bringt Dich zwar schneller und ohne jeden Unfall ans Ziel,





verbraucht aber erheblich mehr Treibstoff. Wenn Du in den Orbit um einen Planeten einschwenkst, ertönt ein Warnsignal.

Kontrolltafel 4

Die Kontrolltafel 4 steuert die Kampfbatterien.

Kontrolltafel 5

Die Kontrolltafel 5 ermöglicht Dir das Abspeichern des Spielstands, den Beginn eines neuen Spiels oder das Einladen eines bereits abgelegten Spielstands.



Alarmsignale

Bei einem Alarm solltest Du schnellstmöglich die Kampfbatterie besetzen. Alarme weisen auf Gefahren von außerhalb des Schiffs hin. Es gibt zwei Alarmstufen: den langsamen Alarm der Schleusen-Detektoren (Gefahrenzonen) sowie den schnellen Alarm für akute Gefahr.



An Bord der Starblade

Die ersten Tage an Bord eines neuen Raumschiffs können verwirrend sein! Wenn man sich noch nicht so recht auskennt, ist das Layout der Gänge und Korridore irritierend. Daher gibt es als kleine Hilfe beim Einstieg ein Layout des Hauptdecks mit Wegweisern.

Die Kommandobrücke: Hier laufen alle Fäden zusammen

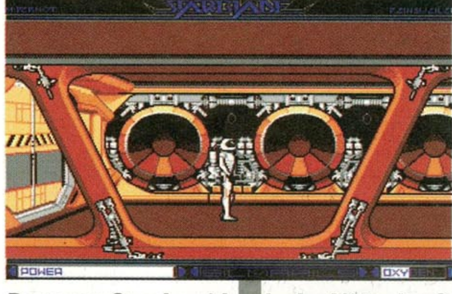
Es ist wichtig, daß Ihr daran denkt, daß sich, während Ihr durch Türen geht, die Perspektive verändert. Also, nicht immer wenn Ihr nach links aus einem Raum herauslauft, taucht Ihr im anderen auch wieder rechts auf. Zudem findet Ihr im Maschinen- und Lagerraum mit Buchstaben gekennzeichnete Felder auf dem Boden. Über diese Punkte könnt Ihr Euch zwischen den wichtigsten Räumen des Schiffs hin- und herbeamen lassen.

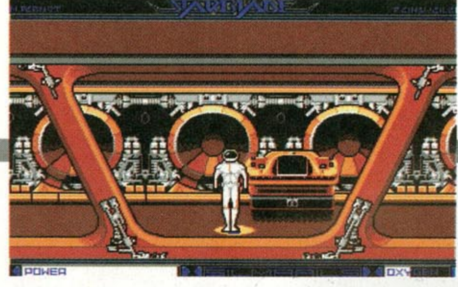
Dieser Lift bringt Euch auf ein Unterdeck, von dem aus Ihr mit dem Shuttle zu Planetenerkundungen starten könnt





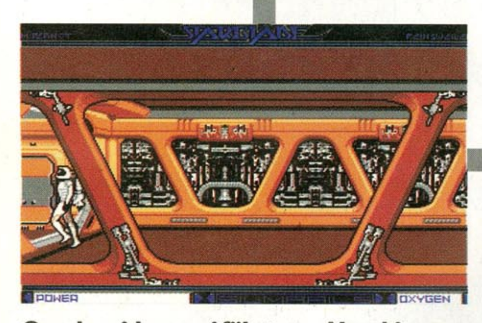
Lift Nr. 2 bringt Euch in die Laderäume der Starblade

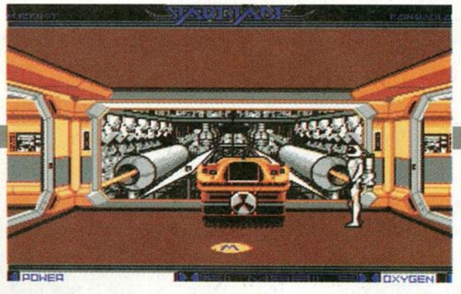


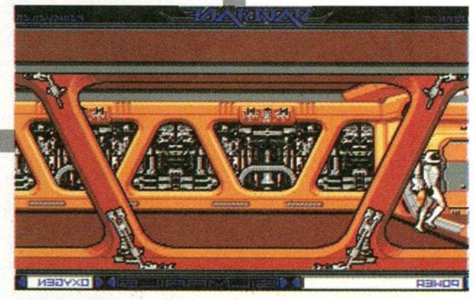




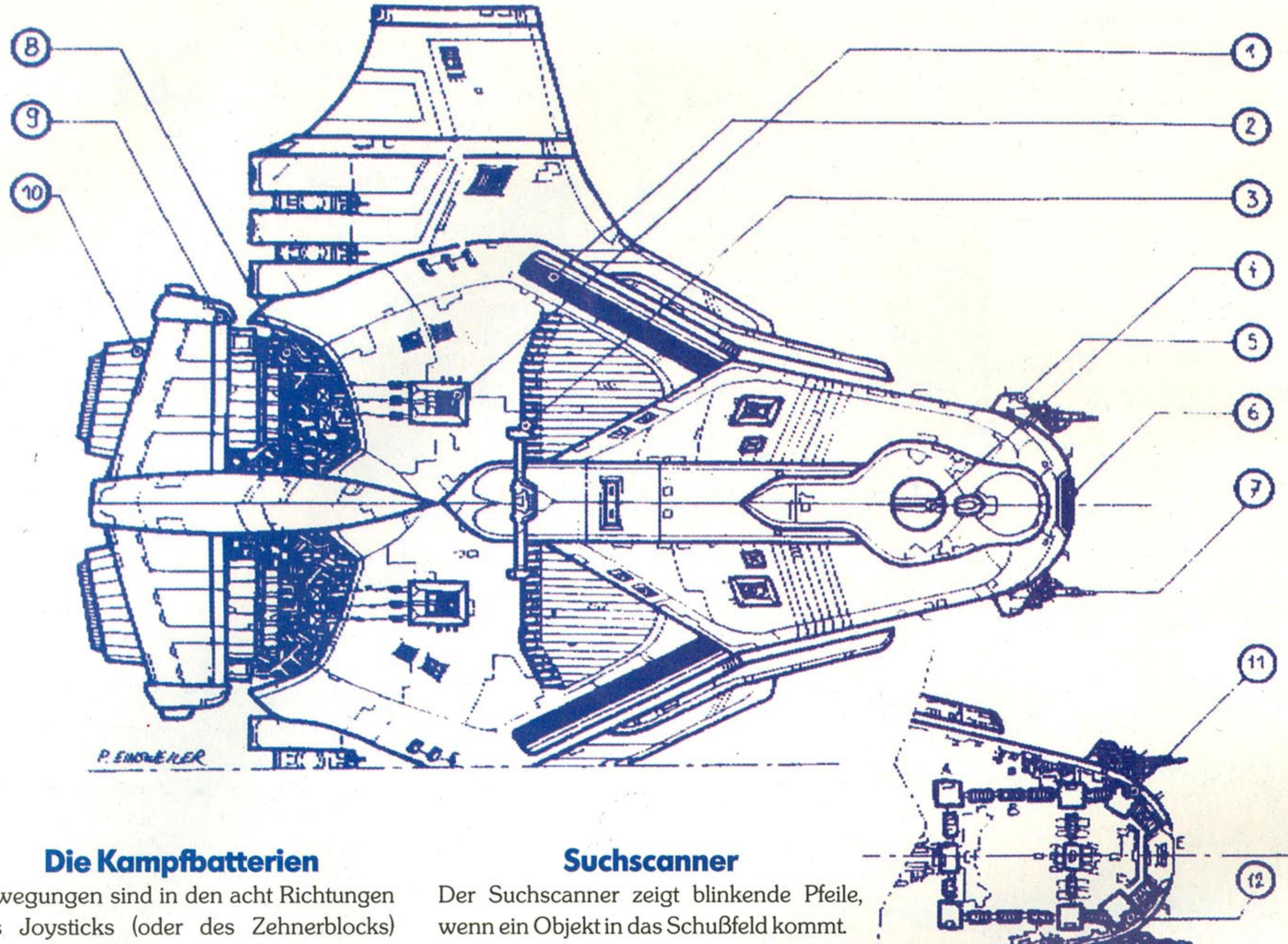
Der erste Querkorridor: In der Mitte des Gangs findet Ihr die Konsole der automatischen Lagerverwaltung







Querkorridor zwei führt zum Maschinenraum: Mit den Transporterpunkten auf dem Boden könnt Ihr schnell zur Brücke gelangen



Die Kampfbatterien

Bewegungen sind in den acht Richtungen des Joysticks (oder des Zehnerblocks) möglich.

Zum Feuern benutze den Feuerknopf oder die ‹Shift›-Taste.

Beschleunigt wird mit der Leer- oder ‹Eingabe›-Taste.

Taste ‹F1›: Selbstlenkendes Torpedo wählen. Wird durch ein Symbol angezeigt.

Taste ‹F2›: Magnetschild aufbauen/abschalten

Taste ‹F10›: Zurück ins Cockpit

Suchscanner

Der Suchscanner zeigt blinkende Pfeile, wenn ein Objekt in das Schußfeld kommt.

Der Kontrollschirm

Der Kontrollschirm zeigt die Intensität des Magnetschilds und den allgemeinen Zustand des Schiffs an.

Hangar

Hier ist das ALTTA-Shuttle verstaut. Der Hangar befindet sich im unteren Deck. Falls

Legende
zur Rißzeichnung der Starblade:

1. Magnetschild-Generator
2. Ein-/Ausgang des ALTTA-Hangars
3. Raumwellen-Detektor
4. Schwere Laserbatterie
5. Bugschild-Generator
6. Kommandobrücke
7. Impuls-Laser
8. Ionen-Antrieb
9. Quarz-Deflektoren
10. Zirkonium-Schub-Düsen
11. Durchgang in den ALTTA-Hangar
12. Durchgang zur elektromagnetischen Ausrüstung

nötig, kannst Du Dich in der Luftschleuse A mit Sauerstoff versorgen.

Lager

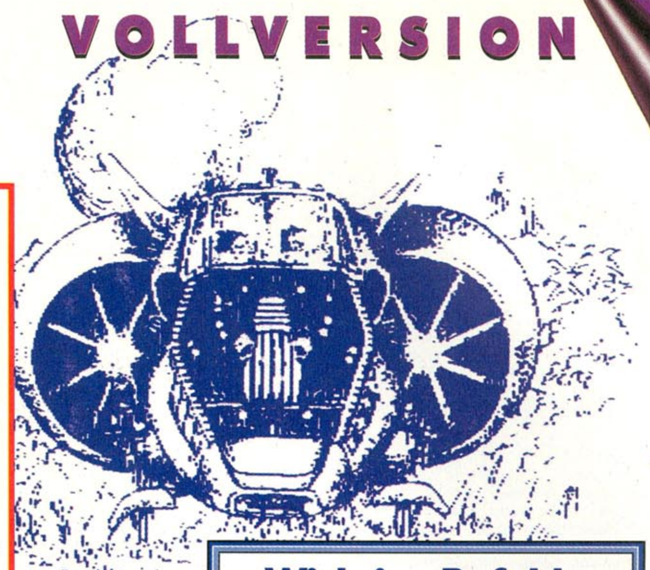
Das Lager wird über eine Kontrolltafel verwaltet. Du hast drei Lager auf der ALTTA und neun auf der Starblade.

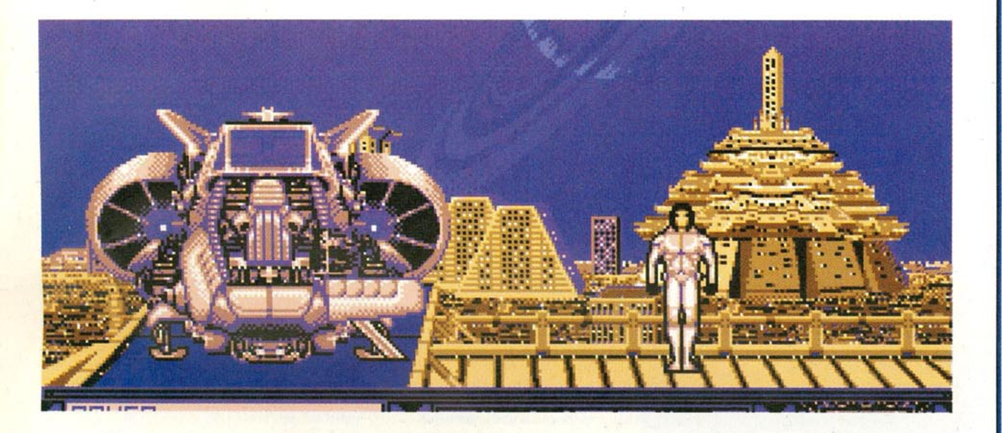
Maschinenraum

Im Maschinenraum informiert Dich ein Computer über den Zustand der Maschine und ermöglicht Dir den Austausch defekter Schaltkomponenten. Für eine Reparatur mußt Du natürlich eine entsprechende Austauschkomponente in Deinen Vorräten haben, die Du in den vier Lagern auf beiden Seiten des Maschinenraums findest.

Credits "Starblade"

Von:
Michel Pernot, Pascal Einsweiler, Louis-Marie Roques
Grafik:
Pascal Einsweiler, Jean-Cristophe Charter
Musik:
Fabrice Hautecloque





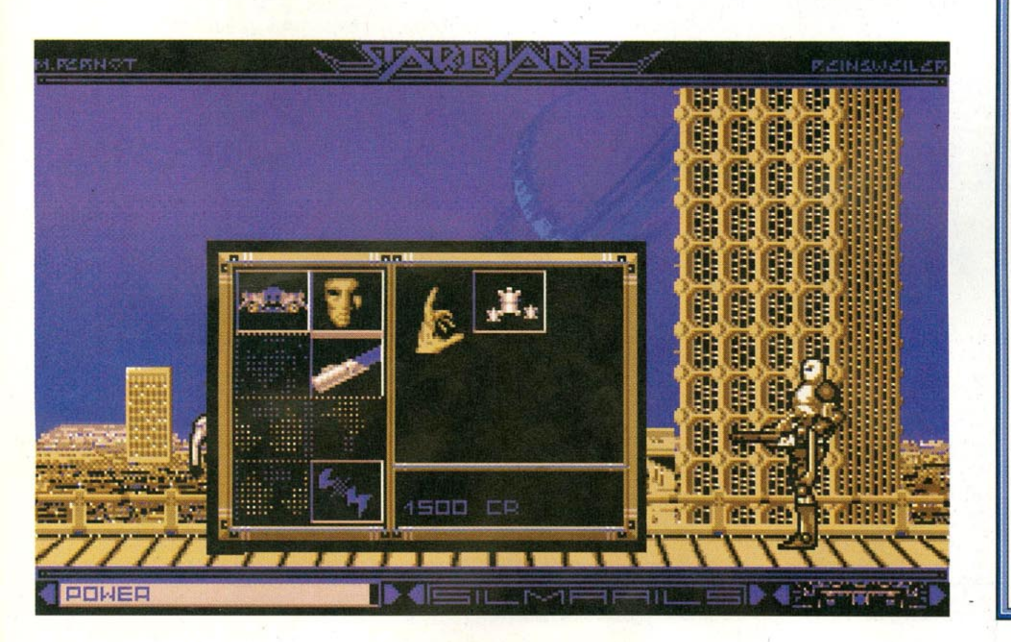
Alle anderen Kabinen der Starblade haben keine besondere Funktion. Sie dienen als Lager.

Zur Installation

Das Programm kann entweder mit Hilfe des DOS-Menüs (START.BAT) oder direkt aus dem Verzeichnis STARBLAD mit dem Befehl STAR gestartet werden. Mindestens 540 KB freier Arbeitsspeicher müssen zum Ausführen des Programms zur Verfügung stehen.

❑

Heiner Stiller



Wichtige Befehle

Du kannst mit der Tastatur oder mit einem Joystick spielen. Die Tasten des Ziffernblocks (1 bis 9) entsprechen den Joystick-Bewegungen, die Leertaste ist der Feuerknopf.

Die <Esc>-Taste erlaubt eine Pause.

Mit der <Backspace>-Taste kommst Du in die Menüs.

Du kannst mit den Cursortasten oder den Richtungskommandos <Bild auf>/<Bild ab> in den Menüs wählen. Die gewählte Funktion wird ausgeführt, wenn Du den Feuerknopf, die <Shift>- oder <Eingabe>-Taste drückst.

Mit der Leertaste kommst Du ins Inventory.

Mit dem ALTTA-Icon werden Dir die Vorräte Deines Shuttles angezeigt. Wählst Du das Figur-Icon, wird Dir in der Hauptanzeige Dein Gepäck aufgelistet. Der Kasten unten im Bild gibt Dir alle nötigen Informationen sowie die Höhe Deiner Barschaft in Kredits, einer gängigen Währung.

Wenn Du Objekt-Icons auf Aktions-Icons ablegst, kannst Du Objekte desintegrieren, weglegen oder kaufen. Du kannst auch Objekte aufnehmen und halten (z. B. eine Waffe) oder gebrauchen (Tränke, Sauerstoff auffüllen). Du kannst handeln, wenn Dir in einem Laden ein Händler gegenübersteht oder Dir auf dem schwarzen Markt ein Angebot unterbreitet wird. Du gehst auf Verhandlungen ein, indem Du auf die Leertaste drückst. Hast Du das BUY-Icon (kaufen) angewählt und angeklickt, wird der gekaufte Gegenstand in einer Anzeige rechts im Bild erscheinen.

Wurde das ALTTA-Icon gewählt, bietet Dir der Händler Verpflegung und Rohstoffe an, ansonsten elektronische Komponenten und Waffen. Um zu kaufen, wählst Du die gewünschte Ware aus den Regalen des Händlers. Um zu verkaufen, setzt Du den entsprechenden Gegenstand auf das SELL-Icon (verkaufen). Die Preise werden in der Dialogbox angezeigt.

Das ist auf der Silberscheibe

VOLLVERSION

Auch diesmal gibt es wieder eine Vollversion, passend zum Thema Science-fiction: Star Blade von Simarils. Weitere Informationen zur Vollversion findet Ihr im Heft.

Star Blade
Handel, Wandel und Abenteuer auf verschiedenen Planeten.

DEMOS

Hier findet Ihr eine Auswahl von Demo-Programmen der besten Science-fiction-Spiele. Sie unterliegen dem Urheberrecht der Hersteller und dürfen nicht kopiert und weitergegeben werden.

Buried in Time
Wer hat an der Uhr gedreht? Zeitverbrecher versuchen, die Geschichte zu verändern und die Schuld unserem Helden in die Schuhe zu schieben. Dieses Programm ist für Windows. Es kann mit dem Windows-Menü installiert werden.

Descent 2
Interplays zweiter Teil der 3D-Weltraum-Ballerorgie entführt Euch wieder in die verwinkelten Gänge ferner Raumstationen. Wie schon Teil 1 bietet Descent 2 feinste 3D-Action mit Tonnen von aggressiven Robotern, die versuchen, Euch in den labyrinthartigen Gängen den Garaus zu machen.

Fade To Black
Nach einer jahrzehntelangen Odyssee in der Rettungskapsel eines havarierten Raumschiffs wird der unglückliche Schiffbrüchige gerettet. Doch statt freundlich aufgenommen zu werden, wird er ohne Umweg in einen Knast auf dem Mond gebracht. Delphines 3D-Action-Spiel ist der Nachfolger des bekannten Spiels Flashback. Wechselnde, actionreiche Kameraführung und gute Grafik machen das Demo sehenswert.

Master Of Orion
Wer schafft es, ein galaktisches Imperium aufzubauen? Vollmundiger Strategietitel aus dem Hause Microprose. Mit dieser Slideshow könnt Ihr einen ersten Eindruck vom Spiel bekommen.

MechWarrior 2
MechWarrior 2 von Activision bietet SF-Unterhaltung vom Feinsten. Riesige Kampfroboter treten hier in der offenen Feldschlacht an, und Ihr müßt die Mechs der Gegenseite ausschalten.

Mission Critical
Ein Geister-Raumschiff auf gefährlicher Irrfahrt. Ein Grafikadventure mit hochwertigen Renderings ist Mission Critical von Virgin. Als letztes Besatzungsmitglied müßt Ihr die Raumstation vor Zerstörung und Feinden bewahren.

System Shock
Auf einer Raumstation in der Nähe des Jupiters werden Versuche mit künstlicher Computer-Intelligenz gemacht. Als ein skrupelloser Wissenschaftler die Ethik-Blockaden aus der Programmierung nimmt, kommt es zur Katastrophe: Der Computer wird wahnsinnig und will Gott spielen. Ein 3D-Adventure mit kniffligen Rätseln und jeder Menge Action kommt von Origin. System Shock bietet anspruchsvolle Unterhaltung für Fans schneller 3D-Action.

Wing Commander 3
Der dritte Teil der Weltraumsaga von Origin bietet Unterhaltung vom Feinsten. Superschnelle Action mit Raumfliegern aller Art wechselt sich mit Filmszenen ab. Unbedingt sehenswert.

Wing Commander 4
Die Programmierer von Origin haben sich mit Wing Commander 4 selbst übertroffen. Filmsequenzen in "echten" Kulissen wechseln sich mit Ballersequenzen in SVGA-Grafik ab.

X-Com
X-COM: Terror from the Deep von Microprose bietet eine interessante Mischung aus Strategie und Action. Verteidigt die Erde gegen Aliens, die es sich auf dem Boden der Ozeane gemütlich gemacht haben.

SHAREWARE

Battle on Distant Planets
Dieses Shareware-Strategiespiel von Glacier Edge Technology versetzt Euch in die Rolle eines Militärkommandanten auf einem fremden Planeten. Ihr könnt entweder die Terraner oder die Tioraner steuern und müßt versuchen, die Vorherrschaft zu gewinnen. Vollversion bei Glacier Edge Technology, 4820 East Kentucky Ave. Suite E, Glendale, Co. 80222, USA. Die Registriergebühr beträgt 30 US$.

Crusade in Space
Als Commander einer interstellaren Flotte müßt Ihr neue Raumschiffe bauen und die Galaxie erobern. Dieses Strategiespiel von MVP Software bietet hohen Spielspaß für alle Fans von Weltraumstrategie. Vollversion bei MVP Software, 1035 Dallas S.E., Grand Rapids, MI 49507-1407, USA. Die Registriergebühr beträgt 54 DM.

Rescue on Mars
Was alles mit dem Programmgenerator Klik'n'Play möglich ist, zeigt dieses Demo von Europress. Weltraumspiele vom Feinsten lassen sich schnell und einfach erzeugen. Zu beziehen ist Klik'n'Play bei Europress Software.

Solar Venegance
An Solar Venegance von Silicon Commander Games können bis zu sechs Spieler teilnehmen. Um Eure Feinde zu besiegen, müßt Ihr deren Hauptplaneten besetzen, während Ihr die Galaxie Planet für Planet erobert. Vollversion bei Silicon Commander Games, 4334 N Hazel 1712, Chicago IL 60613, USA. Die Registriergebühr beträgt 25 US$.

Stars! V2.0
Stars! ist ein Strategiespiel für Windows von Star Crossed Software. Obwohl es schnell zu erlernen und einfach zu spielen ist, bietet es eine Vielzahl strategischer Kniffe. Vollversion bei Star Crossed Software, 38451 Harrington Road, Lebanon, OR, 97355, USA. Die Registriergebühr beträgt 40 US$.

The Adventures of MicroMan
MicroMan ist das Ergebnis eines mißlungenen Forschungsexperiments, bei dem der Protagonist miniaturisiert wurde. In diesem Jump'n'Run-Spiel von Brian L. Goble müßt Ihr Euch in der neuen Umgebung stark verkleinert behaupten. Vollversion bei Brian L. Goble, 16541 Redmond Way, Suite 348, Redmond, WA 98052, USA. Die Registriergebühr beträgt 25 US$.

WinTrek
Wer die Abenteuer des berühmten Raumschiffs Enterprise einmal nachspielen will, sollte WinTrek von Joseph Jaworski einmal versuchen. Dieses Strategiespiel versetzt Euch direkt in den Captainssitz der USS Enterprise. Vollversion bei Joseph Jaworski, 2280 Grass Valley Hwy, Suite 146, Auburn, California 95603, USA. Die Registriergebühr beträgt 25 US$.

Astrofire
Astrofire von ORT Software ist ein schnelles Arcadegame mit Raytracinggrafiken. Ballert Euch durch 25 Levels voller Asteroiden und Aliens. Unterwegs gibt's viele Extras aufzusammeln, die Eure Waffe oder Euren Schild verbessern. Vollversion bei Owen Thomas, 2A Berceau Walk, Watford, Herts WD1 3BL, England. Die Registriergebühr beträgt 29,95 US$.

Bio Menace
Bio Menace ist ein Actionspiel von Apogee im Duke-Nukem-Stil. Verteidigt Metro City gegen die Mutanten-Armee des Dr. Mangle. Riesige Endgegner, coole Soundeffekte und gute Animationen erwarten Euch. Vollversion bei CDV Software, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe. Die Registriergebühr beträgt 59 DM.

Blackstar – Agent of Justice
Blackstar von Thomas F. Vitacco ist ein Grafikadventure, in dem Ihr als Held gegen die Bösen antreten müßt, die langsam, aber sicher versuchen, die Stadt zu erobern. Nette Grafiken und ein einfach zu bedienendes Interface erwarten Euch hier. Vollversion bei Thomas F. Vitacco, 308 Harlington Drv., Streamwood, IL, 60107, USA. Die Registriergebühr beträgt 25 US$.

Cargo Bay
Cargo Bay von Cytherean Adventures ist ein Shareware-Adventure, das auf einer Raumstation spielt, die von Terroristen zerstört werden soll. Rettet die Koalition der fünf Planeten! Zu beziehen ist die Shareware bei MVP Software, 1035 Dallas SE, Grand Rapids, MI 49507-1407, USA. Die Registriergebühr beträgt 38 DM.

Circa 7000 Armies of Armageddon
Circa 7000 Armies of Armageddon von Michael Cooney ist ein Strategiespiel, das Euch auf ferne Planeten entführt. Die Truppen werden als Miniaturen auf dem Spielfeld dargestellt. In drei Phasen werden die Kämpfe, die auch per E-Mail ausgetragen werden können, ausgeführt. Vollversion bei Michael Cooney, Circa 7000, P.O. Box 2181, El Segundo, CA, 90245-1281, USA. Die Registriergebühr beträgt 27 US$.

Commander Keen 1
Commander Keen von Apogee ist eine der besten Shareware-Jump'n'Run-Reihen für den PC. Im ersten Teil muß der kleine Billy die Welt vor den Aliens retten, die im Garten hinter seinem Haus gelandet sind. Vollversion bei CDV Software, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe. Die Registriergebühr beträgt 59 DM.

Commander Keen 4
Die Fortsetzung der Shareware-Reihe von Apogee bietet erneut gut programmierten Jump'n'Run-Spaß. In "Secret ot the Oracle" hat es Keen wieder mit Horden von Außerirdischen zu tun. Vollversion bei CDV Software, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe. Die Registriergebühr beträgt 59 DM.

Commander Keen 6
Das Demo des sechsten Teils der Keen-Reihe von Apogee bietet Unmengen von Feinden, Extras und Geheimräumen. Auch die Spielfigur hat neue Moves gelernt, um sich gegen die Außerirdischen durchzusetzen. Vollversion bei CDV Software, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe.

Cosmo: The Forbidden Planet
Cosmo von Apogee ist ein Jump'n'Run-Adventure, dessen Held mit seinen Eltern auf einem fremden Planeten notlanden muß. Als Cosmos Eltern von einem Alien entführt werden, versucht er alles, um sie zu retten. Vollversion bei CDV Software, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe. Die Registriergebühr beträgt 59 DM.

Creep Clash
In diesem 3D-Fighting-Game von 47tek prügeln sich futuristische Roboter miteinander. Die 3D-Grafik des Spiels wird dabei in Echtzeit berechnet, und viele Kamerapositionen sind möglich. Vollversion bei CDV Software, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe. Die Registriergebühr beträgt 29,47 US$.

Cyber Chess
Cyber Chess von William Vinkler simuliert ein futuristisches Schachspiel. In diesem virtuellen Duell könnt Ihr beweisen, ob Ihr dem Spiel der Könige der Zukunft gewachsen seid. Vollversion bei William E. Vinkle, 124 E.Boston Mills Rd., Hudson, OH 66236-1121, USA. Die Registriergebühr beträgt 10 US$.

Decimation
Decimation ist ein Weltraum-Arcade-Spiel von RREALogic. Verteidigt Eure Kolonie gegen die Angriffe der bösen Aliens. Etliche Endgegner warten auf Euch. Vollversion bei RREALogic, 6241 Magnolia Ave., Whittier, CA, 90601, USA. Die Registriergebühr beträgt 22 US$.

Delvion Star Interceptor
Delvion Star Interceptor von Digital Dreams Multimedia ist ein Arcade-Ballerspiel mit multidirektionalem Scrolling. Euer Auftrag ist es, eine neue Galaxie zu erkunden und Euren Heimatplaneten vor Aliens zu beschützen. Vollversion bei Digital Dreams Multimedia, c/o Vicente Muzas, 15 1D, Madrid, 28043, Spain. Die Registriergebühr beträgt 19 Pfund.

Der Eisplanet
Der Eisplanet ist ein spannendes und unterhaltsames Strategiespiel aus der Shareware. Das Spiel wird auf der Festplatte installiert und mit EIS.BAT gestartet. Vollversion bei Motelsoft, Breitmaier & Muhter GbR, Markusplatz 3, 70180 Stuttgart. Die Registriergebühr beträgt 49 DM.

Gamma Wing
Gamma Wing von Rockland Software Productions ist ein Raumflugsimulator, bei dem Ihr die Erde gegen Aliens verteidigen müßt. Gerenderte Grafik, acht Tracks Soundeffekte und umfangreiche Spieloptionen wie Schiffdesign, Schadenskontrolle etc. Vollversion bei Rockland Software Productions.

Gateworld
In Gateworld von HomeBrew Software trifft Captain Klondike in einem Asteroiden die G.O.R.G.-Maschine. Der erste Teil der Trilogie bietet über 2 Megs an Grafiken und MIDI-Musik. Vollversion bei Ken Rogoway, HomeBrew Software, 807 Davis St.,Suite E, Vacaville, CA, 95687, USA. Die Registriergebühr beträgt 29 US$.

Graviton II
Graviton II von Zephyr Software ist ein Pseudo-Vektorspiel mit einfacher Grafik. Ihr müßt Euer Raumschiff gegen die Widrigkeiten der Gravitation ansteuern und dabei so viele Angreifer wie möglich vernichten. Vollversion bei Zephyr Software, Daniel A. Sill, P.O. Box 7704, Austin, TX, 78713-7704, USA. Die Registriergebühr beträgt 10 US$.

LineWars 2
3D-Space-Action vom Feinsten gibt es bei LineWars II von Safari Software zu bewundern. Bis zu acht Spieler können gemeinsam das Deneb-System erkunden und müssen die Schiffe der Piraten auftreiben. Vollversion bei Safari Software, Patrick Aalto, 10406 Holbroke Drive, Potomac, USA. Die Registriergebühr beträgt 30 DM.

Mercury Fighter
Mercury Fighter von Rapicide Software ist ein DOOR-Game für Mailboxen. Mit Eurem Planet-12-Fighter müßt Ihr Eure Kolonie vor der Zerstörung durch Aliens bewahren. Vollversion bei Rapicide Software, c/o Ben Ethridge, 12615 Hackberry Ln., Moreno Valley, CA 92553, USA. Die Registriergebühr beträgt 10 US$.

Mission Supernova
In der Rolle des Schiffskochs auf einem Raumkreuzer findet Ihr Euch bei Mission Supernova von Steven Dingel wieder. Nachdem Ihr auf dem Schiff vergessen wurdet, müßt Ihr nun neue Planeten und Lebewesen entdecken, um Eure Heimat wiederzusehen. Vollversion von Steven Dingel, Idsteiner Str. 5, 57074 Siegen. Die Registriergebühr beträgt ab 30 DM.

Outer Ridge
Tolle 3D-Action gibt es bei Outer Ridge von GraphicWares. Erkämpft Euch einen Weg durch die Asteroiden und vermeidet dabei den Kontakt mit den Patrouillen der Aliens. Vollversion von Jürgen Egeling Computer, Waldstr. 49, 76133 Karlsruhe. Die Registriergebühr beträgt 48 DM.

Radix: Into the Void
Radix ist ein Arcade-Ballerspiel von Epic Mega Games. Mit dem Radix-Fighter müßt Ihr auf Theta-2 gegen die riesigen Gefährte der Aliens antreten. Ausgezeichnete 3D-Grafiken und Modem- bzw. Netzwerkoptionen machen das Spiel zum Sharewarehit! Zu beziehen ist die Shareware bei Epic MegaGames, Abteilung RMI (AA15), Postfach 10 29 65, 50469 Köln. Die Registriergebühr beträgt 59 DM.

Shadow Force
Im 22. Jahrhundert müßt Ihr bei dem Spiel ShadowForce von MVP Software herausfinden, warum das Forschungszentrum der Regierung zerstört wurde. Ein Grafikadventure im Endzeitstil, bei dem Ihr die Erde vor dem endgültigen Untergang retten müßt. Vollversion von MVP Software, 1035 Dallas S.E., Grand Rapids, MI 49507-1407, USA. Die Registriergebühr beträgt 35,95 US$.

Space Station Escape
Bei Space Station Escape von Roy L. Person Sr. verseht Ihr Dienst auf der ersten Raumstation der Erde. Als Aliens die Station erobern und die Erde zerstören, beginnt Eurer Rachefeldzug. Zu beziehen ist die Shareware bei Roy L. Person Sr., 2247 Lobert St., Castro Valley, CA, 94546, USA. Die Registriergebühr beträgt 25 US$.

Spectre VR Demo
Spectre VR ist das Demo einer virtuellen Welt von Velocity Development Corporation. Steuert Euer Kampfschiff durch die vom Computer erzeugten Levels und sammelt Flaggen und Extras, während Ihr die Feinde ausschaltet. Zu beziehen ist die Shareware bei Velocity Development Corporation.

Star Atlantis
Bei dem Strategiespiel Star Atlantis von Steve Walters dreht sich alles um die Eroberung des Weltalls. Nach langen Kriegen beginnt die Menschheit, sich endlich im Weltraum auszubreiten und trifft dabei auf viele fremdartige Rassen. Vollversion von Steve Walters, 806 Yeoman St., Washington C.H, Ohio, 43160, USA. Die Registriergebühr beträgt 15 US$.

Stelcon 2469
Stelcon 2469 ist ein Strategiekriegsspiel von Vu Troung. Zwischen zwei und fünf Spieler können an dem Spiel um die Sternensysteme teilnehmen. Um zu gewinnen, müßt Ihr neue Technologien entwickeln und Raumschiffe kreieren. Vollversion von Vu Truong, P.O. Box 146, Canoga Park, CA, 91305, USA. Die Registriergebühr beträgt 20 US$.

Trade Wars 2002
Ein weiteres Onlinespiel für Mailboxen aus dem SF-Bereich ist Trade Wars 2002 von Martech Software Inc. Die Teilnehmer kämpfen um die Position des besten Händlers der Galaxie. Vollversion von Martech Software, Inc., P.O. Box 1358, Lawrence, Kansas 66044, USA. Die Registriergebühr beträgt 20 US$.

Tubular Worlds
Ein weiterer Weltraumballerer mit horizontalem Scrolling erwartet Euch bei Tubular Worlds von Dongleware. Die fiesen Aliens wollen wieder mal die Erde zerstören, und nur Ihr könnt sie davon abhalten. Vollversion von dongleware, Postfach 1163, 69139 Neckargmünd. Die Registriergebühr beträgt 69 DM.

Tyrian 1.1
In dem Arcade-Ballerspiel von Epic MegaGames gibt es tonnenweise Aliens, die Ihr mit Eurem Raumer vernichten müßt, um die Erde zu retten. Über 300 verschiedene Waffenkombinationen sind möglich und auch nötig, um das Game zu überstehen. Vollversion bei Epic MegaGames, Abteilung RMI (AA15), Postfach 10 29 65, 50469 Köln. Die Registriergebühr beträgt 59 DM.

VGAPlanets
Das E-Mail-Spiel schlechthin ist VGAPlanets von Tim Wissem. In unserem Paket findet Ihr außer dem Programm selbst noch einige Dokumente, die Euch beim Einstieg in das Mailbox-Game helfen. Vollversion von Software-Express, Ernst-v.-Harnack-Str. 34, 36179 Bebra. Die Registriergebühr beträgt ab 30 DM.

Vinyl Goddess from Mars
In dem Arcade-Action-Spiel von Union Logic müßt Ihr der Schönheit helfen, von dem Planeten zu entkommen, auf dem ihr Raumschiff gestrandet ist. Viele Gefahren drohen auf dem unbekannten Terrain. Vollversion bei CDV Software, Postfach 2749, 76014 Karlsruhe. Die Registriergebühr beträgt 49,95 DM.

Installations-hinweise

Mit unserem neuen Windows-Menü ist die Heft-CD noch übersichtlicher geworden. Um sofort loszulegen, müßt Ihr nur folgendes tun:

- Nehmt die CD aus der Schutzhülle, und legt sie in das CD-ROM-Laufwerk Eures Computers;
- Startet Windows und vom Programm-Manager aus (*Datei/Ausführen...*) oder mit Hilfe des Datei-Managers die Programmdatei SETUP.EXE aus dem Hauptverzeichnis der CD.
- Ihr könnt daraufhin zwischen einer vollständigen und einer benutzerdefinierten Installation wählen. Wenn Ihr bereits einmal die Programme "Video für Windows" und "Autodesk Animation Player" auf Eurer Festplatte eingerichtet habt, könnt Ihr getrost gleich die benutzerdefinierte Installation auswählen, dort auf die Neueinrichtung der genannten Programme verzichten, und alles geht noch ein wenig schneller.
- Anschließend schlägt das Installationsprogramm ein Verzeichnis auf Eurer Festplatte vor, in das die während der Präsentation benötigten Arbeitsdaten der Heft-CD kopiert werden können. Natürlich könnt Ihr Laufwerk und Pfad für die Anlage dieses Verzeichnisses durch Neueingabe nach Belieben ändern.
- Bei der Installation wird außerdem im Programm-Manager eine Programmgruppe mit dem Namen "Tronic Multimedia" eingerichtet. Sie enthält das Sinnbild, mit dessen Hilfe (Doppelklick) das PC-Spiel-Menüprogramm gestartet wird.
- Weitere Hinweise zur Installation und zum Betrieb der Heft-CD bekommt Ihr, wenn Ihr das Icon "PC Spiel Lies mich" anklickt.

Konfiguration

Für den Betrieb des Windows-Menüprogramms wird ein PC benötigt, der dem MPC2-Standard (Multimedia-PC) genügt. Das heißt, die Ausstattung Eures PCs muß wenigstens folgende Komponenten enthalten, damit alles wie vorgesehen funktioniert:

- **486er Prozessor;**
- **4 MB RAM;**
- **SVGA-Grafikkarte;**
- **Maus;**
- **mindestens 3,5 MB freie Festplattenkapazität;**
- **Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk;**
- **MS-DOS ab Version 5.0;**
- **Windows ab Version 3.1;**

Außerdem sollte unter Windows eine Grafikauflösung mit mindestens 256 Farben gewählt werden. Für optimale Ergebnisse werden wenigstens ein 486DX2-Prozessor, 8 MB RAM und eine HiColor-fähige Grafikkarte empfohlen.

DOS-Installation

Sollte Euer Rechner den beschriebenen Anforderungen nicht genügen, dann könnt Ihr auf ein einfaches DOS-Installationsprogramm ausweichen, das ebenfalls auf der CD enthalten ist. Aus dem Hauptverzeichnis der CD heraus startet Ihr es von der DOS-Kommandozeile mit dem Befehl

START

Alles weitere wird am Bildschirm erklärt. Für den Betrieb des DOS-Installationsprogramms genügt ein Rechner mit folgender Konfiguration:

386SX/25, 2 MB RAM, Maus, CD-ROM-Laufwerk, DOS ab Version 5.0

Achtung: Trotzdem ist es möglich, daß Demos oder Sharewareprogramme, die mit Hilfe des DOS-Installationsprogramms oder des Windows-Menüs installiert oder gestartet werden, höhere Anforderungen an den Rechner stellen!

Copyrights, Shareware

Die Programme auf der PC-Spiel-CD unterliegen zum größten Teil den Copyrightbestimmungen der jeweiligen Hersteller. Bitte informiert Euch in den mitgelieferten Dokumentdateien über die zu beachtenden Bestimmungen. Shareware zum Beispiel ist Software, die vor dem eigentlichen Kauf kostenlos getestet werden darf. Wollt Ihr ein solches Programm auch nach Ablauf der in der Dokumentation vereinbarten Testphase weiter benutzen, dann wird eine Registrierungsgebühr an die jeweiligen Hersteller fällig.

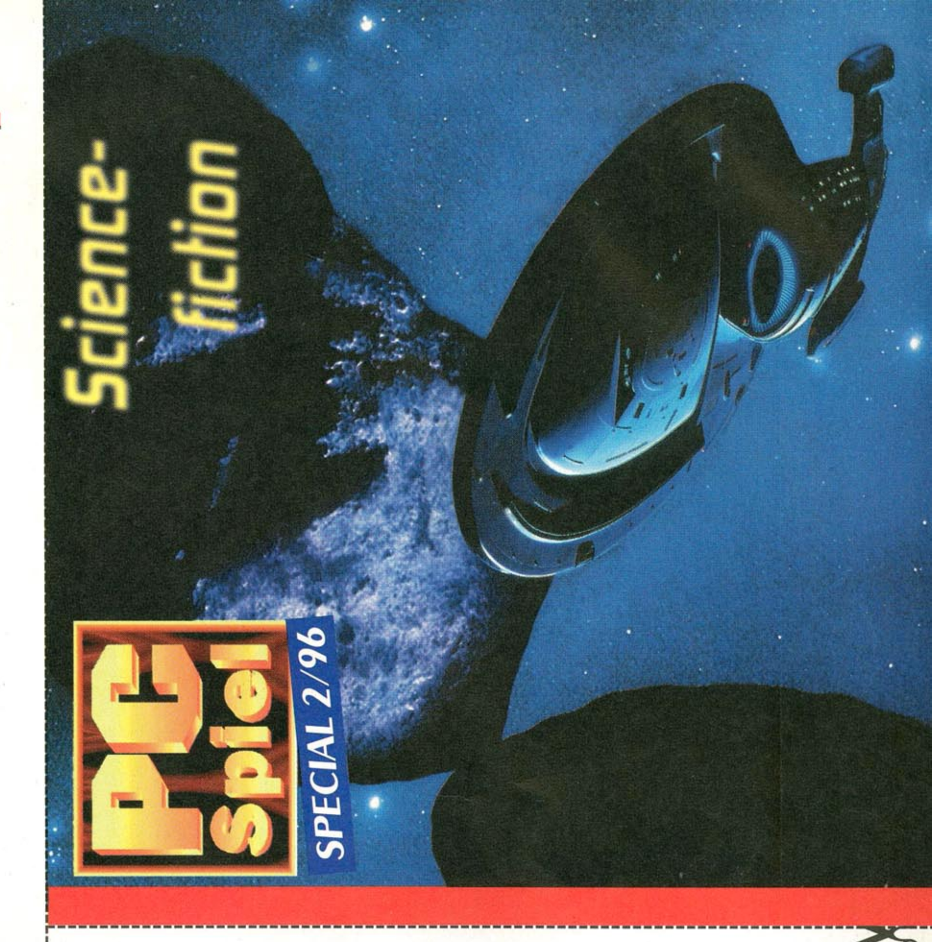
Bei Problemen

Sollte die CD wieder Erwarten nicht funktionieren, tauschen wir sie selbstverständlich um. Schickt uns die CD einfach zusammen mit einer genauen Fehlerbeschreibung zu. Legt bitte außerdem Informationen über die Ausstattung und Konfiguration Eures Rechners und die genaue Typenbeschreibung des eingesetzten CD-ROM-Laufwerks bei. Auch bei anderen Problemen, die die Heft-CD betreffen, helfen wir gerne weiter:

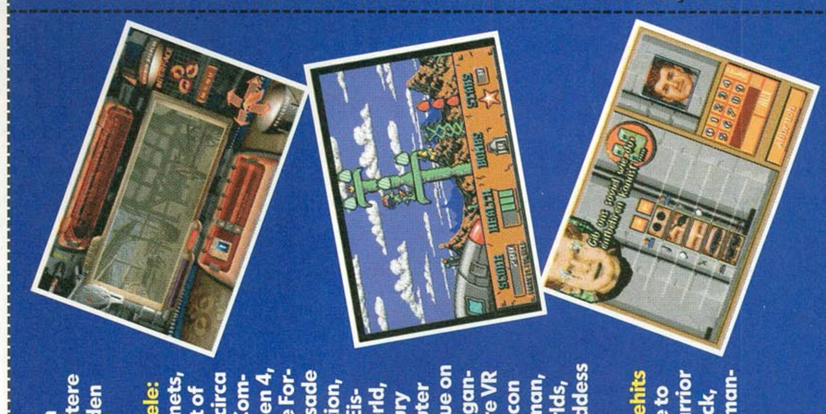
Tronic-Verlag
PC Spiel
Postfach 1870
37258 Eschwege

Stellt aber bitte sicher, daß es sich tatsächlich um Fehler der CD handelt. Wir prüfen die Lauffähigkeit der enthaltenen Demos und Sharewareprogramme auf mehreren Rechnern, können aber keine Garantie dafür übernehmen, daß sie mit jeder Rechnerkonfiguration lauffähig sind. Auch für Fehler dieser Programme können wir keine Verantwortung übernehmen. Bei Problemen mit einzelnen Programmen wendet Euch bitte an die jeweils genannten Hersteller oder Anbieter.





PC SPIEL SPECIAL CD 2/96



Vollversion: Star Blade – ein Strategiespiel von Simarils. Weitere Hinweise hierzu findet Ihr auf den Seiten 90 bis 95 im Heft!

Shareware-Science-fiction-Spiele: Astrofire , Battles on Distant Planets, Bio Menace, Blackstar – Agent of Justice, Boulderoid, Cargo Bay, circa 7000 Armies of Armageddon, Commander Keen 1, Commander Keen 4, Commander Keen 6, Cosmo: The Forbidden Planet, Creep Clash, Crusade in Space, Cyber Chess, Decimation, Delvion Star Interceptor , Der Eisplanet, Gamma Wing, Gateworld, Graviton II, LineWars 2, Mercury Fighter, Mission Supernova, Outer Ridge, Radix: In to the Void, Rescue on Mars, Shadow Force, Solar Venegance, Space Station Escape, Spectre VR Demo, Star Atlantis, Stars!, Stelcon 2469, The Adventures of Microman, Trade Wars 2002, Tubular Worlds, Tyrian 1.1, VGAPlanets, Vinyl Goddess from Mars, WinTrek

Demos der kommerziellen Spielehits: Buried in Time, Descent 2, Fade to Black, Master of Orion, MechWarrior 2, Mission Critical, System Shock, Wing Commander 3, Wing Commander 4, X-Com

Magazin
Ausgewählte Themen zu SF
Lösungen
Bazar

PC Spiel SPECIAL 2/96



TRONIC-Verlag · PC Spiel SPECIAL · Postfach 1870 · 37258 Eschwege

PC SPIEL SPECIAL CD 2/96

CD-Inhaltsverzeichnis PC Spiel SPECIAL 2/96

Vollversion

Star Blade

Demos

Buried in Time
Descent 2
Fade to Black
Master of Orion
MechWarrior 2
Mission Critical
System Shock
Wing Commander 3
Wing Commander 4
X-Com

Shareware

Astrofire
Battles on Distant Planets
Bio Menace
Blackstar – Agent of Justice
Boulderoid
Cargo Bay
Circa 7000 Armies of Armageddon
Commander Keen 1
Commander Keen 4
Commander Keen 6
Cosmo: The Forbidden Planet
Creep Clash
Crusade in Space
Cyber Chess
Decimation
Delvion Star
Interceptor
Der Eisplanet
Gamma Wing
Gateworld
Graviton II
LineWars 2
Mercury Fighter
Mission Supernova
Outer Ridge
Radix: In to the Void
Rescue on Mars
Shadow Force
Solar Venegance
Space Station Escape
Spectre VR Demo
Star Atlantis
Stars!
Stelcon 2469
The Adventures of Microman
Trade Wars 2002
Tubular Worlds
Tyrian 1.1
VGAPlanets
Vinyl Goddess from Mars
WinTrek

Magazin

Ausgewählte Themen zu SF
Lösungen
Bazar

Dies ist das Einlegeblatt für dieRückseite der CD-Box

Verzeichnisstruktur

Auflistung der Verzeichnispfade für Datenträger PC Spiel Special 2/96

```
+--BAZAR
+--BITDATA
+--DELPHINE
+--DEMOS
| +--DESCENT2
| +--MCDEMO
| +--MECHWAR2
| +--MOODEMO
| +--WC3DEMO
| +--WC4DEMO
| +--XCOM
+--FLI
+--IMAGES_T
+--MSCDEX
+--PRINT_IM
+--SETUP
+--SHARE
| +--7000
| +--ASTRO
| +--ATLANTIS
| +--BIO_M
| +--BLACK-ST
| +--BOULDER
| +--CARGO
| +--COSMO
| +--CREEP
| +--CYBERCHE
| +--DECIMAT
| +--DELVION
| +--EIS
| +--GAMMA
| +--GATEW
| +--GRAVITON
| +--KEEN1
| +--KEEN4
| +--KEEN6
| +--LW2
| +--MERCURY
| +--NSM
| +--OUTER
| +--PLANETS
| | +--VGAHOST
| | +--VGAPLANT
| +--RADIX
| +--SHADOW
| +--SPACE-ST
| +--SPECTRE
| +--STELCON
| +--TRADE
| +--TUBWORLD
| +--TYRIAN
| +--VINYL
| +--WIN
|   +--BATTLE
|   +--CRUSADE
|   +--MARSRESC
|   +--MICRO
|   +--SOLAR
|   +--STARS_V2
|   +--WINTREK
+--SHOCK
+--WINVIDEO
```

WER FINDET DEN WEISSEN DIAMANTEN UND BRICHT DIE MACHT DES DUNKLEN HERRSCHERS?

Das Fantasyreich Thurania ist dem Untergang geweiht. Der finstere Zauberer Merrox, ein Adept der schwarzen Magie, öffnet das Tor zu einer anderen Dimension und beschwört damit den Dämonenlord Azabaaleph. Nur ein machtvoller Diamant, dessen Energie von einem weißen Magier gebündelt wird, kann diese Höllenpforte wieder schließen und das Unheil abwenden. Als Spieler schlüpfen Sie in die Rolle des jungen Helden





Alexander und machen sich auf die spannende und gefahrvolle Suche nach dem zerbrochenen Stein. In Ihren starken Händen liegt das Schicksal einer ganzen Welt!

Talisman

SOFTWARE 2000 Artventure

Kompatibel mit Windows`95

FEATURES:

- Alle Charaktere sind 3D-animiert
- Mehr als sechzig magische Schauplätze und Handlungsorte
- Spielcharaktere mit über 100 Animationsphasen
- Deutsche Sprachausgabe in Menü- und Dialogsystem



MS-DOS CD-ROM



Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr) • Mailbox (0 52 41) 98 60 23

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin



SierraOriginals

Wenn Sie Sierra jetzt die Treue halten, wird Ihr Computer Sie lieben.

Vom 15. Februar bis 15. April 1996 mit der SierraOriginals-Treuekarte



3 Titel
= 1 gratis Sierra-Mousepad
+ 1 Jahresabo der Multimedia News

Machen Sie sich und Ihrem Computer diese kleine Freude

Wenn Sie 3 Titel aus der Reihe SierraOriginals kaufen, darunter mindestens eine Neuheit (Rüsselsheim, The even more Incredible Machine oder Gabriel Knight 1), bekommen Sie ein Sierra-Mousepad und ein kostenloses Abonnement der Multimedia News. Diese Zeitschrift berichtet auf 48 Seiten alles Wissenswerte über Neuheiten rund um Sierra und Coktel.

GRATIS: SierraOriginals Katalog
SIERRA CD ROM Katalog
Name: ...... Vorname: ...... Straße: ...... PLZ: ...... Land: ...... Ort: ......
Bitte zurück an: Sierra-Coktel Deutschland
Robert-Bosch-Straße 3
D-63303 Dreieich